WE ARE FOOTBALL
Im Test: Was taugt die neue Sim von den Anstoß-Machern?

PC Games

Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

TESO MORROWIND

Unsere Vollversion enthält neben dem Add-on Morrowind auch das Grundspiel The Elder Scrolls Online – ein perfekter Start ins MMO-Leben!

GUARDIANS OF THE GALAXY

BATTLEFIELD 2042

STALKER 2

Jede Menge neuer Infos, u. a. von der E3, zu Guardians, Battlefield, Stalker, Elden Ring, Forza, Humankind, Rainbow Six u. v. m.!

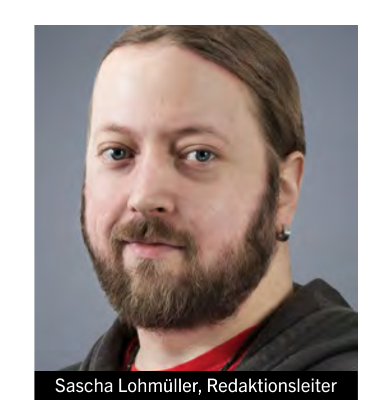
USK ab 16 freigegeben


AUSGABE 348
08/21 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



Besser digitale Messe als gar keine Messe.


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Endlich wieder Spiele-News zur E3-Zeit. Zwar fand die Messe in diesem Jahr nur digital statt, aber immerhin *fand* sie statt. Klar, irgendwie fehlt etwas. Die Kollegen, die sich Monate vorher wild durch Hotelangebote wühlen. Die obligatorische „Oh. Mein Visum ist ja abgelaufen."-Nachricht zwei Wochen vor dem Abflug. Die relative Ruhe im Büro in der Messewoche, weil die lautesten Schreihälse auch die ersten sind, die bei der E3 „Hier!" rufen. Die minütlich eintrudelnden Fotos von Burger-Fressgelagen in irgendwelchen Los-Angeles-Schuppen. Die mit Flüchen vollgestopften Mails der Kollegen vor Ort, weil der %$&# Upload im ver§+#@ Hotel nicht richtig funktioniert. Die völlig überflüssigen Babes-Galerien. Die Früher-war-alles-besser-Kolumnen von alten Leuten wie … naja, mir vielleicht. Das sind alles auch Gründe, warum die E3-Strecke in diesem Jahr etwas anders aussieht und wir uns den gewohnten Start-Artikel sparen. Fotos aus den Messehallen und von vollbesetzten Pressekonferenzen gibt es halt nicht. Zum anderen ist die Messe nun natürlich auch schon knapp fünf Wochen her und somit im digitalen Zeitalter schon hoffnungslos veraltet (seufz). Da wir euch aber logischerweise die Masse an spannenden Infos zu den vorgestellten Spielen nicht vorenthalten wollen, lest ihr ab Seite 8 eine weit über 40 Seiten starke Vorschau-Strecke. Titel, die dabei auf der E3 prominent gefeatured wurden, haben wir mit einem schlichten Logo markiert. Unter anderem dabei: Stalker 2: Heart of Chernobyl, Guardians of the Galaxy, Rainbow Six: Extraction, Battlefield 2042, Elden Ring, Forza Horizon 5, Jurassic World: Evolution 2, Riders Republic und noch viele, viele mehr! Abseits der E3 warfen wir zudem einen Blick auf Humankind und Sherlock Holmes: Chapter One. Da sollte also für jeden Geschmack etwas dabei sein – hoffen wir mal zumindest.

Das Testen haben wir bei alledem aber auch nicht vergessen. So werfen wir einen Blick auf We Are Football, die neue Fußball-Management-Simulation der Anstoß-Veteranen rund um Gerald Köhler und Rolf Langenberg, die den etwas eingeschlafenen Manager-Markt aufmischen will. Oder auf das neueste Add-on Blackwood zu The Elder Scrolls Online, das – Spoiler! – die virtuelle Welt Tamriel um ein weiteres verdammt gutes Kapitel erweitert. Davon ab schauen wir uns auch unter anderem noch die Mittelalter-Schlachtplatte Chivalry 2 und den Hauptserien-Ableger Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin genauestens an.

Der Magazin-Teil fällt aufgrund der Fülle an Vorschau-Themen etwas kürzer aus, doch widmen wir uns dort unter anderem noch den besten Fußballspielen aller Zeiten – passend zur gerade gelaufenen EM. Bitte nichts verraten, das Endspiel steht noch aus, als ich das hier schreibe! Weitere Specials bietet der Extended-Teil mit einem Report zur Suchtfalle Videospiel oder dem nächsten Teil der Mein-erstes-Mal-Reihe. Extended-Käufer freuen sich zudem über unsere Vollversion zu TESO: Morrowind, die auch das Basisspiel beinhaltet – der perfekte Start also in die Online-Welt!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Für ein Video-Special fragten wir neulich in der Redaktion herum, wer die E3 nach Meinung der Befragten „gewonnen" hatte. Das Ergebnis wollen wir euch hier auch nicht vorenthalten: Microsoft/Bethesda. Auf den Plätzen dahinter folgen Nintendo, Bandai Namco, Devolver und Ubisoft. Sieht für PC-Spieler ja gar nicht mal so schlecht aus! +++

+++ Rainbow Six: Extraction sollte erst Rainbow Six: Quarantine heißen. Neben sehr umfassenden Gameplay-Änderungen hat man nun auch den Namen angepasst. Gute Idee, denn wer kauft schon aktuell gern ein Quarantäne-Spiel? +++

+++ Den Dino-Fans in der Redaktion hätte es wahrscheinlich gereicht, wenn Frontier bis zum Sanktnimmerleinstag neue Dino-Pakete nachgeschoben hätte. Nun kommt aber ein echter zweiter Teil. Nehmen wir auch, aber bitte mit so vielen Dinos wie möglich!!1 +++

+++ NEWS Tests +++

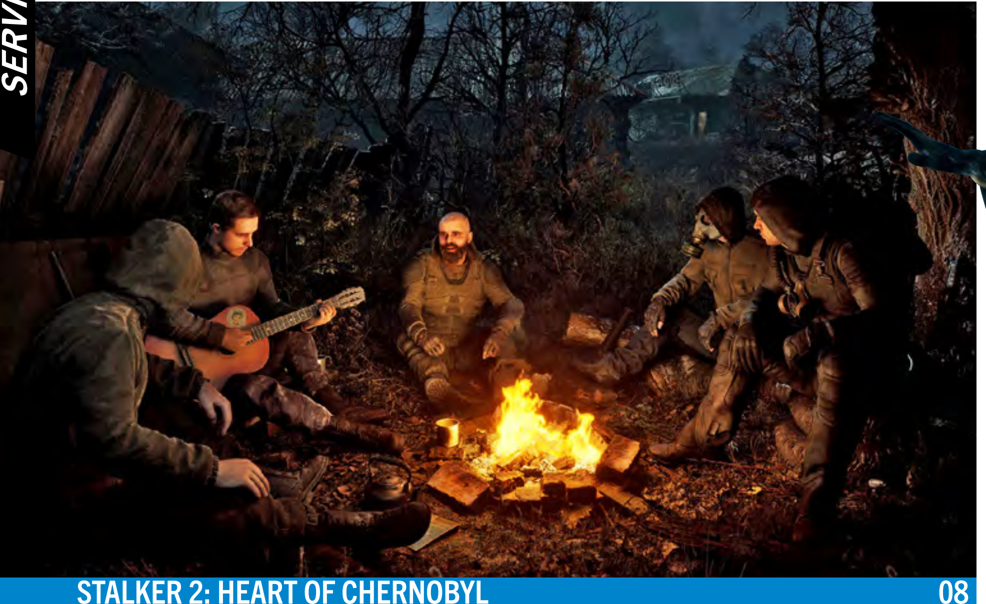
+++ Dungeons & Dragons und Warhammer in einem Heft – und dann schaffen es beide Titel nicht mal über das Mittelmaß hinaus. Oder überhaupt erst hinein. Schade um die schönen Lizenzen eigentlich. +++

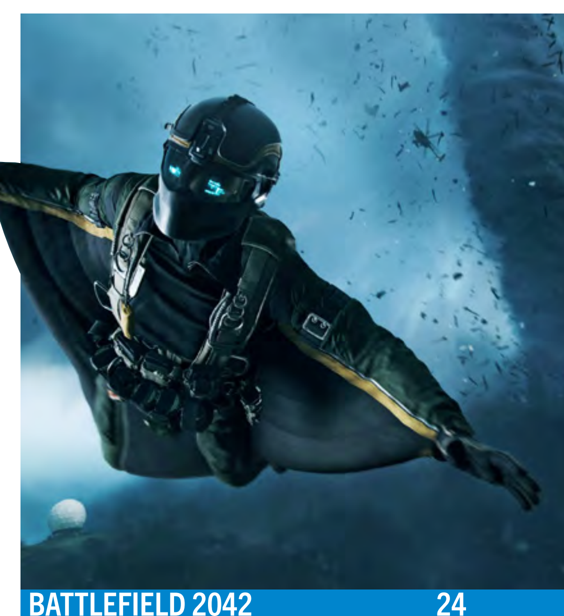
+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Passend zum Fußballspiele-Special hier unsere Tipps für das Endspiel, das nach Redaktionsschluss stattfand – ganz ohne Sympathieboni, sondern rein aus sportlicher Sicht. Mal schauen, wie sehr wie uns blamieren. Also: Christian F. und Lukas tippen auf England, der komplette Rest der Redaktion auf Italien. Da können wir uns ja schon ausmalen, wie's ausgeht … +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

INHALT 08/2021

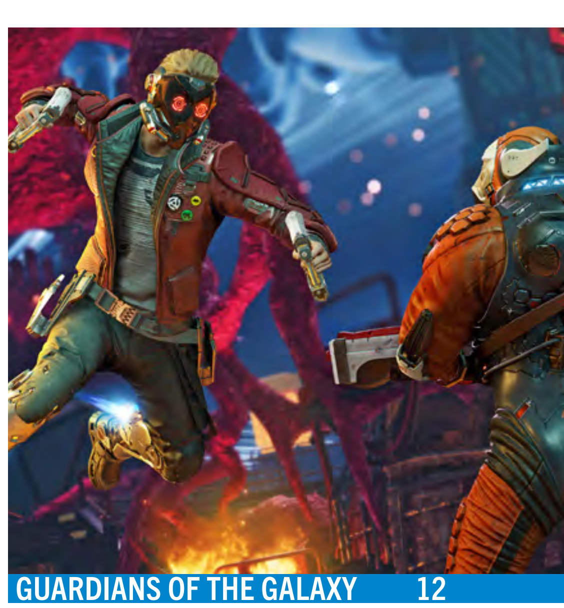

STALKER 2: HEART OF CHERNOBYL 08


BATTLEFIELD 2042 24

AKTUELL

TEST


HUMANKIND 46


GUARDIANS OF THE GALAXY 12

MAGAZIN

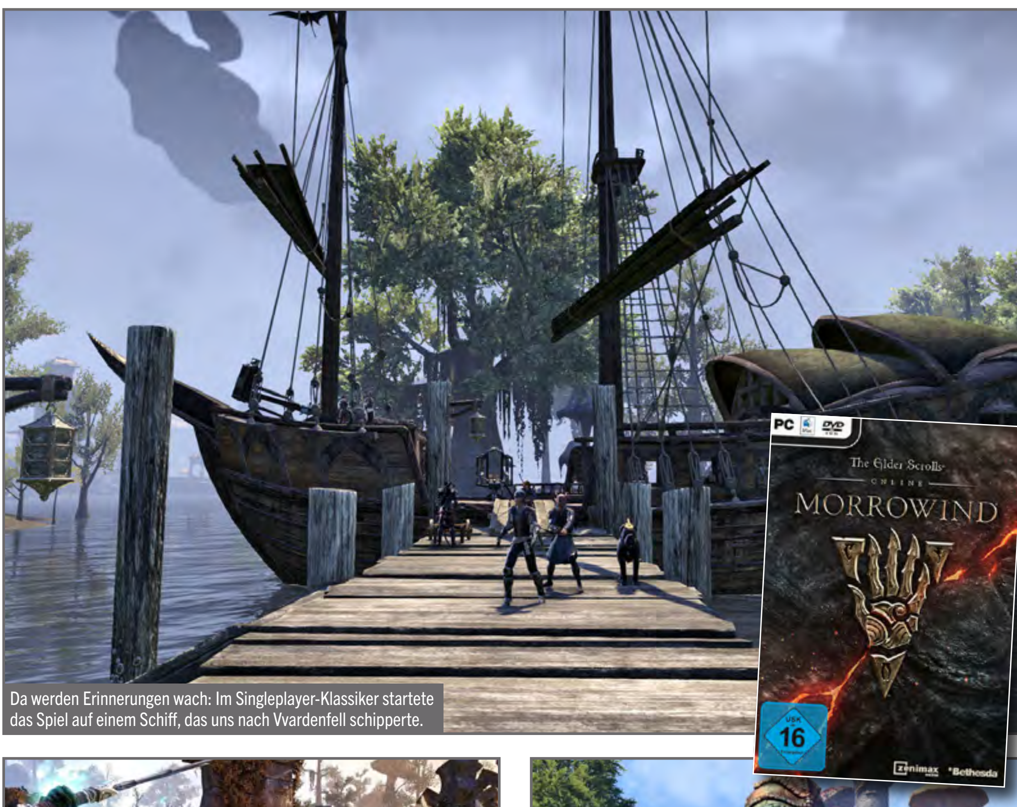
HARDWARE

EXTENDED

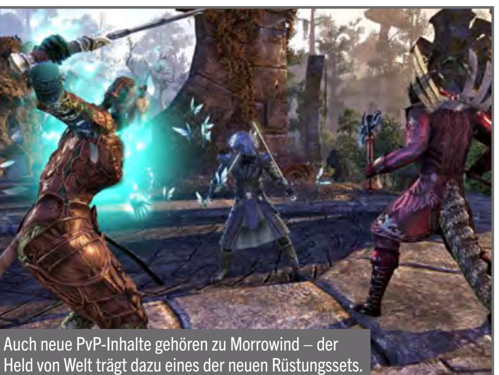
SERVICE

… Digitale **Vollversion**

ALLE VIDEOS auf DVD



Da werden Erinnerungen wach: Im Singleplayer-Klassiker startete das Spiel auf einem Schiff, das uns nach Vvardenfell schipperte.


Auch neue PvP-Inhalte gehören zu Morrowind – der Held von Welt trägt dazu eines der neuen Rüstungssets.


Die Morrowind-typische, sehr spezielle Flora und Fauna ist auch in TESO erkennbar, etwa an den riesigen Pilzen im Hintergrund.

THE ELDER SCROLLS ONLINE: MORROWIND*

Morrowind zählt zu den beliebtesten und besten Elder-Scrolls-Teilen überhaupt – kein Wunder also, dass die Fans des Online-Ablegers TESO aus dem Häuschen waren, als es im Sommer 2017 nach Vvardenfell zurück ging. Die Geschichte von TESO: Morrowind spielt 700 Jahre vor den Ereignissen des Singleplayer-Klassikers und fügt sich damit nahtlos in den Rest der Online-Geschichte ein. Ein neuer Raid, ein neues Schlachtfeld und mit dem Hüter eine neue Klasse waren ebenfalls an Bord. Mit unserer Vollversion könnt auch ihr nun in die Welt von The Elder Scrolls Online einsteigen, denn sie beinhaltet nicht nur die erste Erweiterung Morrowind, sondern auch das Grundspiel – wer also bisher gezaudert hat, mal reinzuschauen, hat nun die perfekte Gelegenheit dazu. Ohne weitere Kosten!

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu The Elder Scrolls Online: Morrowind handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf“ einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Online-Rollenspiel
Publisher: Bethesda
Veröffentlichung: 06. Juni 2017

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7 64-bit, Intel Core i3 540 / AMD A6-3620, 3 GB RAM, Nvidia GeForce 460 / AMD Radeon 6850, 85 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows 7 64-bit, Intel Core i5 2300 / AMD FX4350, 8 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 750 / AMD Radeon HD 7850, 85 GB freier Festplattenspeicher

***Bitte beachtet, dass die Gamesplanet-Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt eure Codes daher spätestens bis zum 31. Januar 2022. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.**

DVD 1

TEST
- Chicory: A Colorful Tale
- We Are Football

VORSCHAU
- Battlefield 2042
- Forza Horizon 5
- Guardians of the Galaxy
- Humankind
- Lost Ark
- OlliOlli World
- Rainbow Six: Extraction
- Riders Republic
- Stalker 2: Heart of Chernobyl
- Sherlock Holmes: Chapter One

SPECIAL
- Two Point Campus geleakt



DVD 2

TEST
- Biomutant

VORSCHAU
- F1 2021
- Far Cry 6
- Frozenheim

MEINUNG
- Warum Elex und kein Gothic?
- Warum es mir besser geht, seit ich kein FIFA mehr spiele

SPECIAL
- Elden Ring: Was der Trailer verrät!
- E3 2021: Das sind die wichtigsten neuen Spiele
- E3 2021: Diese Spiele haben wir vermisst!
- E3 2021: Die größten Überraschungen der Messe
- Starfield: Der E3-Trailer in der Analyse



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

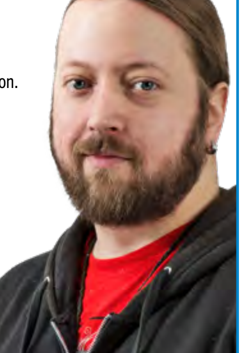
SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter

Spielt gerade:
WoW, FM 13, mal wieder Apex Legends, Endless Legend

Schaut gerade:
wirres True-Crime-Zeug – nebenbei beim Zocken geht das schon. Außerdem ein paar Blu-rays vom „Noch gucken!"-Stapel.

Hört gerade:
Yoth Iria – As the Flame Withers; Suidakra – Wolfbite; At The Gates – Nightmare of Being

Und sonst:
Neben Zocken, Kochen, Lesen, Schlafen und Arbeiten wird aktuell weiter fleißig auf den zweiten Impftermin gewartet. In der Zwischenzeit will der Hundenachwuchs in den Stadtpark geführt werden. Blöd nur, dass dort aktuell ein Schwarm Killermücken haust. Dämliche Mistviecher, wird Zeit für den Winter ;p



MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director

Spielt:
No Man's Sky, Diablo 3

Schaut:
Viele tolle Filme bei MUBI (keine Schleichwerbung, sondern ehrliche Empfehlung). Bester Streaming-Dienst für besondere Filme. Aktuell schau ich mich durch Alejandro Jodorowskys Werk und weiß gar nicht, was ich davon halten soll.

Ist happy:
Über den vollständigen Impfschutz und den baldigen Urlaub in den Bergen, der nach einer Verschiebung dann doch endlich stattfinden kann.

Hört:
In Dauerschleife die inoffizielle Büro-Sommerhymne Herzalarm von Blümchen und Finch. Die 90er sind zurück!



KATHARINA PACHE | Redaktionsleiterin

Spielt gerade:
Dark Souls Remastered, Disgaea 6, Sky: Children of the Light

Schaut gerade:
So halb freiwillig Fußball mit. Daheim freue mich immer für die Nachbarn mit, die bei den Italienspielen lautstark jubeln.

Hört gerade:
Herzalarm!

Würde gerade gerne:
einfach nur zwölf Stunden schlafen. Aber hilft ja nichts. Und dann ist auch noch die Milch leer, wodurch sich das Vergnügen an meinen tausend Tassen Kaffee am Tag (Schätzung) deutlich mindert. Gibt aber auch gute Nachrichten: Ich bin gerade beinahe zu einem Mitarbeiter an der Hotline eines Elektromarktes durchgedrungen! Ob es noch klappt, erfahrt ihr nächste Ausgabe, sorry für den Cliffhanger, Lukas.



LUKAS SCHMID | Leitender Redakteur Online

Spielt gerade:
Returnal. Die Einsteigertipps des lieben Kollegen Felix sind Gold wert! Findet ihr übrigens auf pcgames.de. *Schleichwerbung off*

Schaut gerade:
Loki. Netflix hat mich versaut, ich finde diese Wochenintervalle wie aus seligen Fernsehzeiten wirklich ausgesprochen nervig.

Zuletzt geträumt:
Dass ich bei Wetten, dass... zu Besuch war, dann aber auf dem Sofa rausgefunden habe, dass ich nicht als Gast, sondern als Wettender da war. Aber ich hatte gar nichts vorbereitet! Moderator war Günter Jauch und am Ende musste ich zusammen mit Billie Eilish singen. Wahrscheinlich ist das alles auf ein Trauma aus meiner Kindheit zurückzuführen. Ich geb Mama die Schuld.

Freut sich:
Dass der Sommer jetzt wieder Pause macht. Gewitter, yeah!



CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur

Spielt gerade:
Football Manager 2021, Mario Golf: Super Rush (Switch)

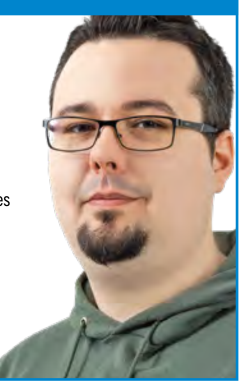
Hört gerade:
The Vandals, Madball, The Bouncing Souls

Liest gerade:
The Stand von Stephen King

Schaut gerade:
Die letzten Staffeln von The Walking Dead (meh, aber als weißes Rauschen neben der Arbeit ist es okay)

Hat jetzt schon mal:
Kartons für den bevorstehenden Umzug gepackt.

Und sonst:
Viel zu tun. Da bleibt abseits der Arbeit nur wenig Zeit für Videospiele, aber so ein bisschen Entzug schadet ja nicht.



FELIX SCHÜTZ | Redakteur

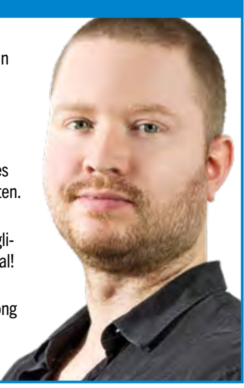
Meldet sich zurück:
Aus seinem neuen Zuhause, an das er sich erst noch gewöhnen muss. Immerhin stehen nach 5 Wochen keine Kisten mehr im Wohnzimmer rum und das Dach lässt kaum noch Regen rein.

Vermisst:
Seine große, moderne Küche. Nach dem äußerst kostspieligen Umzug dürfte es noch Jahre dauern, bis ich mir hier etwas Neues leisten kann. Immerhin: Dafür hab ich jetzt 'ne Schaukel im Garten.

Spielt derzeit:
Dyson Sphere Program, Dante's Inferno, Alice 2. Dazu alles Mögliche via xCloud und Game Pass – am Handy schon ziemlich genial!

Schaute zuletzt:
Loki, Angel, die letzten Folgen Buffy, Nobody und Godzilla vs. Kong

Freut sich auf:
The Ascent, Diablo 2: Resurrected und Psychonauts 2 (!)



MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt derzeit:
Mass Effect 3, Railway Empire, Star Wars: The Old Republic

Schaut gerade:
Star Wars: The Bad Batch, Loki, und mal wieder Chuck (beste Serie der Welt!)

Widerspricht ausdrücklich:
der Haltung von Lukas bezüglich Serien. Die wöchentliche Pause gehört zum Serienerlebnis dazu. Die Wirkung von Cliffhangern würde sonst völlig verpuffen und das Diskutieren und Theorien aufstellen zwischen Folgen gehört auch irgendwie dazu.

Saugt durch die EM:
endlich mal wieder so richtig Stadionatmosphäre auf. Hoffentlich kann ich das bald auch selbst mal wieder erleben. Der Spielplan für die kommende Saison wird auf jeden Fall schon ausführlich nach passenden Terminen durchforstet.



DAVID BENKE | Video-Redakteur

Spielt gerade:
We Are Football, FIFA 21 und Chivalry 2. Ich befinde mich wieder mal in einer Durchhänger-Phase, wo ich mich nicht dazu motivieren kann, mit einem neuen großen Story-Titel anzufangen.

Hört gerade:
Jack Johnson, der bringt einen mit seiner Surfer-Mukke immer schön in entspannte Urlaubsstimmung

Schaut gerade:
Noch immer unfassbar viel Fußball. Man muss die Europameisterschaft ja auskosten, solange sie läuft. Ein weiteres Drama wie gegen Ungarn überlebe ich aber wahrscheinlich nur mit einem ordentlichen Vorrat an Nervennahrung.

Empfiehlt:
Den Knabbermix vom Discounter des Vertrauens aus MIni-Brezeln, Erdnüssen und Schokolade



MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur

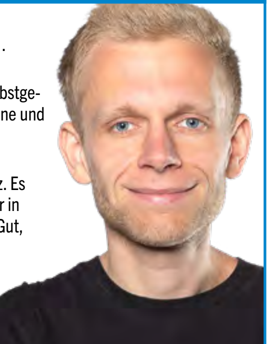
Spielt aktuell:
Viel Backgammon und das drollige Spiel „Ruckzuck-Geld-ausgeben-in-sehr-wenig-Zeit" – total vergessen, wie teuer Leben ist.

Hört gerade:
Tatsächlich nichts. Danke für den Reminder, gleich mal eine ordentliche Playlist anschmeißen. So, moment … viel besser.

Schaut gerade:
Wieder einmal lauter Kinofilme für Kritiken, Specials & Podcastfolgen. Diesmal dabei: Black Widow, Bad Hair und der Spion. Abseits davon kann ich das fantastische Comedy-Experiment „Inside" von Bo Burnham auf Netflix empfehlen. Wild.

Und sonst:
Saß ich die Woche an einem dicken Artikel rund um Godzilla (1954) und warum Hollywood bis heute nicht rallt, was die Figur ausmacht. War spaßig.

JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur



Hat nach Jahren des Wartens ENDLICH geschaut:
Godzilla vs. Kong – und zwar im Kino! Es war fantastisch …

Isst gerade:
mehrmals pro Woche selbstgemachte Pizza. Also, alles selbstgemacht, auch der Teig und Belag. Mittlerweile hab ich Routine und die Pizzen werden tatsächlich auch rund. So lecker!

Schwimmt mit den wilden Stadt-Ratten …
… und zwar in der nur fünf Gehminuten entfernten Pegnitz. Es war heiß, ich wollte mich abkühlen und alle Warnungen der in Nürnberg schon immer Einheimischen habe ich ignoriert. Gut, mache ich nicht noch einmal. Aber es war so heiß …

Freut sich sehr darüber:
dass ich es offensichtlich zum ersten Mal schaffe, eine Pflanze nicht nur am Leben zu erhalten. Nein, sie wächst und gedreiht sogar prächtig!

DOMINIK PACHE | Redakteur

Spielt gerade:
Dyson Sphere Program, Two Point Hospital

Hört gerade:
Blond (nicht Blondie), Tchik, NWA

Schaut gerade:
Filme von Dario Argento und John Carpenter. Habe ein paar Klassiker nachgeholt. Bei manchen ist es mir sehr peinlich, dass ich sie vorher noch nie gesehen habe. They Live und Assault on Precinct 13 sind zwei fantastische Filme, die mir als Jugendlicher wahrscheinlich noch besser gefallen hätten. Die Dario-Argento-Filme zähle ich hier aber lieber nicht auf. Könnte sein, dass die noch auf einer gewissen Liste für böse Medien stehen.

Und sonst:
Umzugsstress. Hoffentlich zum letzten Mal.

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur



Spielt gerade:
Mass Effect 3

Schaut gerade:
Endlich wieder Kinofilme. Auf meiner Liste stehen Nomadland, Judas and the Black Messiah, Minari, Bad Luck Banging und vielleicht sogar Fast & Furious 9, wenn ich dann immer noch Entzugserscheinungen habe. Jeder Regentag muss ausgenutzt werden. Und wenn's draußen schön ist, kann man ja immer noch ins Open Air Kino gehen!

Und sonst:
Greife mir jetzt eine von der PS5 ersetzte PS4 ab, um Bloodborne, God of War, Judgment und Co. nachzuholen oder zumindest zu bunkern, bis das Wetter wieder schlechter wird. Vorerst aber erst mal den Sommer genießen. Möge er noch lange anhalten.

MICHAEL GRÜNWALD | Volontär

Spielt gerade:
Ein kunterbuntes Allerlei: Motorsport Manager und Among Us (PC), Dead by Daylight, Resident Evil: Village und CoD (PS)

Hört gerade:
Eine wunderbare Rock-im-Park-Playlist

Schaut gerade:
Viel Fußball. Die EM hat sich zwar heimlich, still und leise angeschlichen, aber mittlerweile hat mich das Fieber doch gepackt. Es waren auch schon einige richtig gute Spiele dabei. Mein Europameister-Tipp schon vor dem ersten Anpfiff: England.

Und sonst:
Die Sonne scheint und die Menschen kommen nach den letzten, verrückten 1,5 Jahren wieder aus ihren Verstecken. Fühlt sich noch etwas ungewohnt, aber verdammt gut an!

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur



Spielt gerade:
Elex. Kleiner Re-Run nach der Ankündigung vom Nachfolger und ich muss leider sagen: Ich hatte ihn besser in der Erinnerung …

Hört gerade:
Die Playlist vom Forza-Horizon-4-Radiosender „Pulse". Super Motivationsmucke!

Schaut gerade:
Drive to Survive – die Netflixdoku über die Formel 1. Nachdem Kollege Maci gesagt hat, die ist super, hab ich mal reingeschaut und muss sagen: Ich bin im Formel-1-Fieber!

Und sonst:
Habe ich wohl meinen Balkon an die Invasion der Junikäfer verloren … Warum sind die eigentlich jetzt noch im Juli da!?

JUDITH VON BIEDENFELD | Layouterin



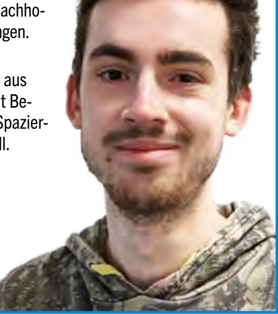
Ist fasziniert von:
Peppa-Pig-Kinderbüchern: Das kleine Schweinchen Peppa geht mit seinen Freunden (Giraffe, Zebra, Fuchs etc.) in den Zoo. Dort zeigt ihnen der Zoodirektor (ein Löwe!) die Tiere: Schildkröten, Pinguine & Schmetterlinge – Aha!

Liest gerade:
Ein Buch über Auswanderer – man darf ja mal träumen …

Legt sich ins Zeug:
Um Gemüse in den Bauch des kleinen Sohnes zu bekommen inklusive Picknick mit seinen Lego-Duplo-Freunden … Hat bisher nicht geklappt.

Schaut gerade:
Die Western-Serie Strange Empire, die gar nicht so schlecht ist wie IMDB sagt! Außerdem freue ich mich auf Bosch: Staffel 7!

STEFAN WILHELM | Redakteur



Spielt gerade:
Multiplayer-Gemetzel um 1980 (CoD: Cold War) und ca. 1280 (Chivalry 2). Ansonsten will ich noch ein paar Souls-likes nachholen und werde wohl oder übel mit Lords of the Fallen anfangen.

Hört gerade:
Juse Ju und Danger Dan, wenn ich pseudo-nachdenklich aus verschmierten Bus-Fenstern schaue. Endless Forms Most Beautiful von Nightwish, wenn ich bei meinen nächtlichen Spaziergängen nebenbei den Sinn des Universums verstehen will.

Schaut gerade:
Mindhunter und Arrested Development

Und sonst:
Kann jetzt meine neue Heimat in geöffnetem Zustand erkunden. Dass ich das noch erleben darf! Wo sind die Spieleläden?

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





E3

Stalker 2

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: GSC Game World
Hersteller: Microsoft
Termin: 28. April 2022

Cheekie Breekie, Genossen. Es gibt einen Grund zu feiern: S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl hat endlich ein Release-Datum bekommen – und es sieht klasse aus!

Von: David Benke

In der Gaming-Szene ist Stalker 2 schon fast eine urbane Legende. Ursprünglich 2010 angekündigt, kurz darauf gecancelt und dann doch wiederbelebt, glaubten viele Spieler wohl nicht wirklich daran, dass der postapokalyptische First-Person-Shooter überhaupt noch erscheinen würde. Aber das tut er! Im Rahmen des Xbox Showcase auf der diesjährigen E3 haben die Macher von GSC Game World endlich einen offiziellen Releasetermin bekannt gegeben. Ein bisschen Gameplay gab's auch noch obendrauf. Wir fassen alles Wichtige zusammen.

Wenig überraschend wird Stalker 2 wieder in einer fiktiven Alternativversion der Sperrzone rund um das Kernkraftwerk Tschernobyl spielen. Die wurde vom Militär hermetisch abgeriegelt, nachdem der Reaktor 2006 ein zweites Mal explodierte und das gesamte Gebiet für Generationen kontaminierte. Im Vergleich zur ursprünglichen Stalker-Trilogie sind nun allerdings ein paar Jahre vergangen. Wie viele genau, das wollten die Macher nicht verraten, sie sprechen aber von einer „modernen Welt". Gut möglich also, dass der zweite Teil nun rund um 2020 herum angesiedelt ist. Durch diesen zeitlichen Abstand steht auch die Geschichte von Stalker 2 vollkommen für sich. Ihr braucht also keine Vorkenntnisse über die Vorgänger, um das Spiel zu genießen. Serien-Veteranen werden sich aber natürlich deutlich schneller zurechtfinden und auch einige Dinge wiedererkennen.

Willkommen in der Sperrzone!

In Sachen Gegnertypen gab es etwa bereits ein paar „bekannte Gesichter" zu sehen: Der neueste Gameplay-Trailer zeigte unter anderem einen Flesh, eine Art entstelltes Schwein, aber auch ein unsichtbares humanoides Monster mit Tentakel-Maul – einen sogenannten Bloodsucker. Neu sind dagegen deren Verhaltensmuster: Jeder Mutant kommt künftig mit mehreren Untervarianten daher, was die Viecher nochmal deutlich unberechenbarer machen soll. Zudem sind sie nun auch im Rudel unterwegs und machen Jagd auf euch. Das sorgt für eine noch packendere Spielerfahrung.



Die Natur hat Teile der verseuchten Zone zurückerobert. Die Mischung aus Einöde und Ruinen sorgt für die passende Endzeitstimmung.


Die Shooter-Sequenzen im jüngsten Trailer wirkten alle noch ziemlich gescripted, ein finales Urteil über die Ballereien wollen wir uns daher noch nicht erlauben.


Manchmal empfiehlt es sich, auf Abstand zu gehen und Feinde aus der Ferne aufs Korn zu nehmen. Gut, wenn man ein Zielfernrohr besitzt.

Zu der gehören natürlich auch tödliche Anomalien, die euch blindlings in der Luft zerfetzen. Damit das möglichst nicht passiert, geben euch die Entwickler ein paar neue Gerätschaften an die Hand. Der jüngste Trailer stellte mit dem Detektor Gilk etwa eine Art alternative Version eines Geigerzählers vor, mit dem ihr die Naturgewalten aufspüren könnt. Zu dem gesellen sich dann noch eine Reihe bekannter Helferlein, deren Funktionsweisen teils etwas überarbeitet wurden. Außerdem dürft ihr natürlich immer noch mit Schrauben um euch schmeißen und so euren Weg absichern.

Die heilige Dreifaltigkeit der Gefahren wird zu guter Letzt noch durch menschliche Gegner abgerundet. Um Tschernobyl herum erwarten euch diverse feindliche Fraktionen, die euch ans Leder wollen. Kurzum: Die Zone ist ein ziemlich lebensfeindlicher Ort, aber auch ein unglaublich spannender. Das Stalker-Universum steckt voller Geheimnisse, Relikte und Artefakte – beispielsweise dem rätselhaften Jelly, mit dem ihr eure Ausdauer wiederherstellen könnt.

Im Vergleich zu den vorherigen Spielen wurde die Welt von Stalker 2 auch nochmal deutlich vergrößert: Die riesige Open World kann nahtlos und ohne Ladezeiten erkundet werden und bietet eine breite Auswahl an verschiedenen Umgebungen. Euch erwarten reale „Wahrzeichen“ wie das Überhorizontradar in Duga. Aber in Cordon oder Pripyat schlummern Hunderte anderer, teils bekannter, teils neuer Locations, etwa der Sumpf aus S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky. Insgesamt wird die Map von Stalker 2 eine Fläche von 64 km² umfassen, die dank „A-life 2.0“ eine noch realistischere Lebenssimulation bieten soll. Auch Tag-Nacht-Wechsel und dynamisches Wetter sind mit dabei.

Riesige Welt, saftige Systemanforderungen

Alles in allem versprechen die Macher so genug Content, um euch mindestens 100 Stunden bei der Stange zu halten. Das schlägt sich auch in den Systemanforderungen nieder: Stalker 2 wird beachtliche 150 Gigabyte Speicherplatz brauchen! Und auch eure Grafikkarte wird einiges zu arbeiten haben. Optisch sieht der Ego-Shooter nämlich schon richtig schick aus. Die Unreal Engine zaubert dank Raytracing und 4K-Support ansehnliche Spiegelungen, Beleuchtungen und Partikeleffekte auf den Schirm. Die auf Fotografien und Scans beruhende Spielwelt sieht beinahe lebensecht aus. Die Charaktere glänzen mit Motion-Capture-Aufnahmen für Körper und Gesichter.

Apropos Charaktere: Ihr übernehmt in Stalker 2 die Rolle Skifs, eines einsamen Herumtreibers, der ins Herz der Sperrzone vordringt, um eine mysteriöse Energiequelle zu untersuchen. Die Geschichte wird dabei vollkommen non-linear erzählt. Ihr könnt also euren

So viel Strahlung war offensichtlich nicht gut für Haut und Befindlichkeit der ehemaligen Bewohner. Ihr werdet euch nicht nur mit Menschen anlegen.

Dieser Sumpf mit dazugehörigem Turm erinnert an den Wolga-Abschnitt im letzten Metro-Abenteuer.

ganz eigenen Weg gehen und euer Schicksal selbst bestimmen. Die Entscheidungen des Spielers werden dabei sowohl kurz- als auch langfristige Konsequenzen für die gesamte Spielwelt mit sich bringen. Entsprechend wird es mehrere weit verzweigte Erzählstränge und auch mehrere Enden geben.

Eine ähnliche Varianz erwartet euch auch bei den Waffen: Stalker 2 bietet über 30 verschiedene Knarren, die ihr mit diversen Modifikationen versehen könnt. Das geht quasi im Vorbeigehen: Ihr schnappt euch einfach ein Visier und schraubt es direkt auf euer Gewehr. Kein Umweg übers Inventar! So lassen sich über 100 einzigartige, tödliche Kombinationen zusammenbasteln, von denen es einige schon im Trailer zu sehen gab. Der stellte etwa das elektromagnetische Gauß-Gewehr vor. Die Ballereien selbst wirken auch nicht verkehrt. Kämpfe sind wuchtig und blutig inszeniert, sehen für uns hier und da aber noch etwas zu einfach aus. Taktische Manöver wie Deckung nehmen oder Um-die-Ecke-Lehnen werden in der Demo gar nicht genutzt. Wir hoffen mal, dass die nicht dem Rotstift zum Opfer gefallen sind. Auch die groß angekündigte, fortgeschrittene KI ist bisher nicht zu sehen. Der Skif in der Demo wird trotz wilder Schusswechsel nicht einmal getroffen. Das kann aber natürlich auch Teil der Präsentation sein. Hier bleiben wir also gespannt dran.

Nicht vergessen: Kein Nur Russisch

Gleiches gilt für die Survival-Elemente. Hier hieß es bisher lediglich, Spielmechaniken wie Hunger, Übermüdung oder Verstrahlung sollten möglichst immersiv ins Spiel eingebaut werden und für einen fordernden Überlebenskampf sorgen. Manchmal ist es also vielleicht besser, sich am Lagerfeuer auszuruhen


Mit dem Detektor Gilk gibt es in der Fortsetzung ein neues Helferlein im postapokalyptischen Überlebenskampf.


Kennt man auch aus Chernobylite oder Survarium: Die „Woodpecker“ genannte Radarantenne in Duga.


Es knallt: Durch gezieltes Feuern könnt ihr offensichtlich auch für Explosionen sorgen.



Nicht nur Grusel und Überlebenskampf: Hier und da bietet Stalker 2 auch ganz nette Lagerfeuer-Atmosphäre.

DAVID MEINT



„Edeloptik und tolle Atmosphäre: vielversprechend!“

Ein endzeitlicher Augenschmaus! Auch auf die Gefahr hin, dass ich oberflächlich daherkomme: Wow, schaut Stalker 2 gut aus! Selten hat man die nukleare Postapokalypse so schön in Szene gesetzt gesehen wie im neuen Survival-Shooter von GSC Game World. Die Lichtstimmungen, die Reflektionen, die Explosions- und Partikeleffekte – herrlich! Jedoch: Gutes Aussehen alleine reicht nun mal eben nicht. Es kommt auch auf die inneren Werte an. Und vom Gameplay-Gerüst des Spiels hat man bisher noch nicht allzu viel gesehen, von den offensichtlich gescripteten Render-Sequenzen mal abgesehen. Ich bleibe daher mal noch etwas vorsichtig, bevor ich endgültig in Euphorie verfalle. Stalker 2 könnte auch zu schön, um wahr zu sein, sein …

und dem Geplänkel anderer Stalker zuzuhören. Oder besser gesagt: es mitzulesen. Im Spiel gibt es zwar deutsche Untertitel, die Vertonung ist aber nur auf Englisch, Russisch und Ukrainisch verfügbar. Das ist zwar etwas schade, wirkt im Trailer aber bereits sehr atmosphärisch.

Stichwort Trailer: Ein nettes kleines Gimmick hat der am Ende auch noch parat: den Signalton eures PDAs. Ihr könnt also davon ausgehen, dass ihr wieder einen kleinen elektronischen Assistenten dabeihabt, der eine Missionsübersicht, eine Karte und vieles mehr bereithält! Sehen durften wir das Ding leider noch nicht. Auch das Inventar bleibt noch unter Verschluss, ebenso wie die Info, ob es erstmals in der Seriengeschichte auch ein Crafting-Feature geben wird. Dafür gibt es immerhin einen Release-Termin: Stalker 2 wird am 28. April 2022 für den PC sowie Xbox Series S und X erscheinen. Außerdem ist der Ego-Shooter direkt ab Tag eins im Xbox Game Pass enthalten. Auch schön: Für die Zukunft haben die Macher bereits offiziellen Mod-Support, ein kostenloses Multiplayer-Add-on und mindestens zwei Story-Erweiterungen geplant. Die werden wohl auch als Teil des Season Pass verfügbar sein, den ihr bereits jetzt für einen saftigen Aufpreis vorbestellen könnt. Komplett frei von Mikrotransaktionen und anderen Makeln wird der Titel also leider nicht sein. ❑

Bei Charakteranimationen setzt Stalker 2 komplett auf Motion-Capture-Aufnahmen. Dazu sind alle Figuren vertont, nur leider nicht auf Deutsch.

E3

Guardians of the Galaxy

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Eidos Montreal
Hersteller: Square Enix
Termin: 26. Oktober 2021

Kein Deus Ex oder Tomb Raider. Stattdessen widmet sich Eidos Montreal der wohl schrägsten Comic-Truppe des Universums. Das könnte ein grandioser Spaß werden. **Von:** Matthias Dammes

I need a Hero – das sang die walisische Sängerin Bonnie Tyler in einem ihrer 80er-Jahre Hits, den die Entwickler von Eidos Montreal nun nicht zufällig als treibende Untermalung für den Ankündigungstrailer ihres neuen Projekts Guardians of the Galaxy gewählt haben. Denn wenn in der Galaxie ein Held gesucht wird, ist Peter Quill aka Star-Lord mit seiner Truppe von selbst ernannten Galaxie-Wächtern bestehend aus Drax, Gamora, Rocket und Groot nicht weit.

Die Musikauswahl, die flotten Schnitte und der unüberhörbare Humor im Ankündigungstrailer machen auch sofort die Stimmung des Spiels deutlich. Das erinnert durchaus daran, wie wir die Guardians of the Galaxy aus den Filmen des Marvel Cinematic Universe kennen. Es wird aber ebenso deutlich, dass es sich hier um eine Adaption und Eigeninterpretation der Entwickler von Eidos handelt, die sich aus vielen verschiedenen Quellen haben inspirieren lassen. So ist Gamora mit ihren schwarz-roten Haaren und der weißen Rüstung definitiv eher an die zahlreichen Comicvorlagen angelehnt.

Allein als Team agieren

Entsprechend folgt das Spiel auch einer eigenen Geschichte und steht in keinem Zusammenhang mit bekannten Erzählungen. Die Galaxie erholt sich gerade von einem gigantischen Krieg, der vor einigen Jahren gewütet hat. In dieser unsicheren Zeit versuchen sich auch Peter Quill und seine Truppe von Misfits durchzuschlagen. Sie verkaufen sich selbst als Helden, die man anheuern kann, und hoffen, damit den schnellen Reichtum zu erzielen. Natürlich läuft es selten so, wie sich die Guardians das vorstellen. So wird die Truppe zum Auslöser eines zunächst recht unbedeutend erscheinenden Events, das sich aber schnell verselbstständigt und eine Kette von Reaktionen von galaktischem Ausmaß auslöst. Somit steht mal wieder das Universum auf dem Spiel, wenn die Guardians of the Galaxy nichts dagegen unternehmen.



Als Star-Lord setzt ihr im Kampf traditionell auf Doppelblaster und Jet-Booster an den Stiefeln. Aber auch eure Kameraden der Guardians sind stets an eurer Seite.



Für die Gegenspieler haben sich die Entwickler nach eigenen Aussagen aus dem großen Pool der bekannten und weniger bekannten Comic-Schurken bedient.

Als Spieler des Action-Adventures schlüpft ihr in die Rolle von Peter Quill aka Star-Lord. Die Guardians verkommen aber nicht zu einer One-Man-Show, denn eure treuen Begleiter Drax, Gamora, Rocket und Groot sind stets an eurer Seite. Weder in den Kämpfen noch während der Erkundung der Spielwelt sollt ihr euch jemals alleine fühlen. Auf diesen Aspekt haben die Entwickler sehr viel Wert gelegt. So gibt es zum Beispiel eine eigene Entwicklungsabteilung, die ausschließlich für das Wortgeplänkel, das sogenannte Banter, zwischen den Charakteren zuständig ist und dafür sorgen soll, dass sich die Gespräche während des Durchstreifens der Welt harmonisch ins Spiel einfügen.

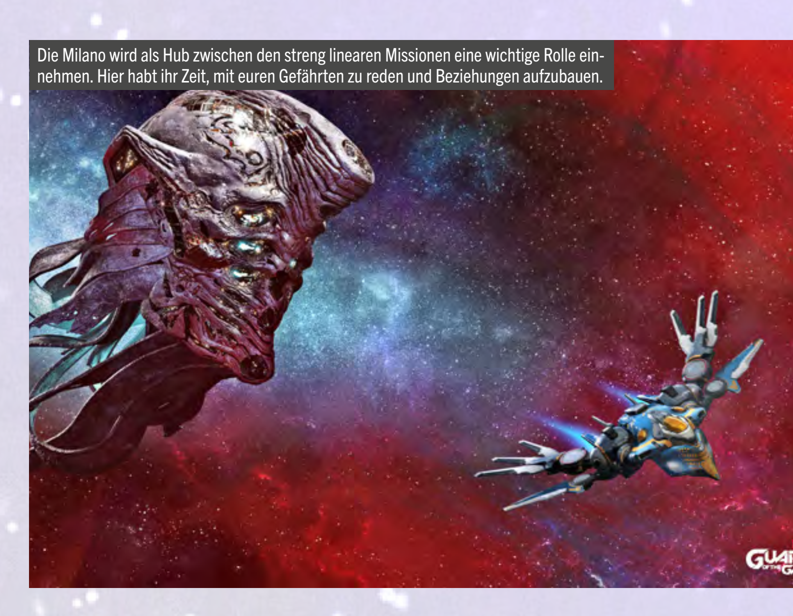
Die anderen Mitglieder der Guardians sind dabei nicht nur NPCs, die euch folgen, sondern solche, die auch ihre eigenen Entscheidungen treffen können, an die ihr euch dann anpassen müsst. Teilweise basieren diese Entscheidungen der Gefährten wiederum auf Dingen, die ihr als Peter vielleicht zu einem früheren Zeitpunkt getan oder gesagt habt. So soll sich eine dynamische Geschichte mit Entscheidungen und Konsequenzen entwickeln. Allerdings solltet ihr hier kein Rollenspiel mit verzweigter Handlung und verschiedenen Enden erwarten. Das Spiel an sich ist streng linear und verläuft erzählerisch von einem Startpunkt zu einem festgelegten Endpunkt. Nur auf dem Weg dazwischen ergeben sich unterschiedliche Herangehensweisen aufgrund von Entscheidungen.

Gruppenkeilerei

Im Kampf zeichnet sich Protagonist Star-Lord durch seine Agilität aus, die er durch die ikonischen Jet-Booster an seinen Stiefeln erreicht. Mit diesen kann er einige Zeit schweben, in verschiedene Richtungen über den Boden schlittern und sich blitzschnell aus einer Gefahrenzone katapultieren. Offensiv setzt Peter auf seine zwei Blaster-Pistolen sowie eine ganze Reihe von spannenden Fähigkeiten. Wirklich ins Detail, was es mit diesen Skills auf sich hat, wollten die Entwickler aber noch nicht gehen. Es wird aber zum Beispiel eine Art Ultimate-Skill geben, den wir im bisher gezeigten Gameplay kurz begutachten durften. Dabei setzt Peter die Kopfhörer seines Walkmans auf, schaltet seine 80er-Mucke ein und ballert zum Rhythmus der Musik noch stärker um sich als ohnehin schon.

Wie auch sonst im Spiel ist man natürlich auch während der Kämpfe nicht allein. Die anderen Guardians werfen sich genauso ins Getümmel. Jeder von ihnen stellt dabei für sich selbst eine ebenso gefährliche Figur dar wie Peter Quill. So gilt Gamora nicht von ungefähr als gefährlichste Schwertkämpferin des Universums und Rocket als tödlich-geniales Genie. Die Gefährten agieren im Kampf zwar auch recht selbstständig, als Spieler kann man jedoch auch individuelle Skills für die einzelnen Guardians auslösen. Die Entwickler mussten hier eine Balance finden, dass man sich einerseits als Spieler nicht überflüssig vorkommt, weil die Gefährten zu stark sind, dass man andererseits aber trotzdem stets das Gefühl hat, Teil einer schlagkräftigen Truppe zu sein. Ob ihnen das gelungen ist, wird sich aber erst einschätzen lassen, wenn wir selbst spielen konnten.

Damit es nicht langweilig wird, soll auf jeden Fall für eine Vielfalt an Gegnern gesorgt werden. Dem kommt sicher auch zu Gute, dass die Guardians im Laufe ihres Abenteuers verschiedene Planeten besuchen, die jeweils ihr eigenes Design und entsprechend auch andere aggressive Wesen mit sich bringen. Wie viele Welten wir im Laufe des Spiels besuchen, ist bisher nicht bekannt. Auch beim Aufgebot der Gegenspieler bedienen sich die Entwickler großzügig im Angebot des Marvel-Kosmos. So sollen einige der bekannteren, aber auch weniger bekannte Bösewichter der Guardians of the Galaxy zum Einsatz kommen.



Die Milano wird als Hub zwischen den streng linearen Missionen eine wichtige Rolle einnehmen. Hier habt ihr Zeit, mit euren Gefährten zu reden und Beziehungen aufzubauen.

Ein Anfang, eine Mitte und ein Ende

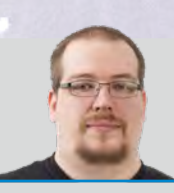
Viele Aspekte, wie das Kampfsystem, die Dynamik zwischen den einzelnen Charakteren und die Umsetzung der Story, lassen sich erst einschätzen, wenn wir das Spiel selbst in die Hände bekommen haben. Einen guten ersten Eindruck hinterlässt die erste Präsentation aber allemal. Zumal das Gezeigte grafisch hervorragend aussieht und sich in dieser Qualität hoffentlich auch flüssig spielen lässt. Erfreulich ist auch, dass die Entwickler von Eidos Montreal auf den heute so üblichen Schnick-Schnack verzichten. Bedeutet: Guardians of the Galaxy ist ein in sich abgeschlossener Singleplayer-Titel, ohne DLCs, ohne Mikrotransaktionen.

Es wird im Spiel zwar ein Outfit-System geben, von denen einige als Pre-Order-Boni oder in der Cosmic Deluxe Edition enthalten sein werden. Die meisten Outfits für die fünf Hauptcharaktere werden aber direkt im Spiel durch die Erkundung der Spielwelt freigeschaltet. Die Levels sind zwar ziemlich linear, sollen aber durchaus versteckte Ecken bieten, die aufmerksame Spieler belohnen. Demnach muss es den Entwickler eigentlich nur gelingen, eine packende Story mit einzigartigen Charakteren zu erzählen, sowie ein ordentliches Balancing in den Kämpfen hinzubekommen, damit man sich als Star-Lord inmitten eines epischen Abenteuers der Guardians of the Galaxy wiederfinden kann. Wir müssen auch gar nicht mehr lange warten, um zu überprüfen, ob den Machern von Eidos Montreal gelingt, was sie versprechen. Schon am 26. Oktober 2021 soll es losgehen. ❑

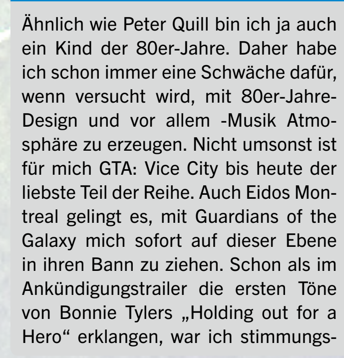


Eine dysfunktionale Famile von Außenseitern, die trotz allem irgendwie zusammenhält. Die Frage die jetzt noch bleibt: Was hat Groot mit dem lila Lama vor?

MATTHIAS MEINT



„Design, Atmosphäre und Charaktere machen schon einen klasse Eindruck."



Ähnlich wie Peter Quill bin ich ja auch ein Kind der 80er-Jahre. Daher habe ich schon immer eine Schwäche dafür, wenn versucht wird, mit 80er-Jahre-Design und vor allem -Musik Atmosphäre zu erzeugen. Nicht umsonst ist für mich GTA: Vice City bis heute der liebste Teil der Reihe. Auch Eidos Montreal gelingt es, mit Guardians of the Galaxy mich sofort auf dieser Ebene in ihren Bann zu ziehen. Schon als im Ankündigungstrailer die ersten Töne von Bonnie Tylers „Holding out for a Hero" erklangen, war ich stimmungsmäßig von diesem Spiel überzeugt. Dass die fünf Helden dazu auch noch fantastisch aussehen und ich mit ihnen ein reines Einzelspieler-Abenteuer erleben soll, spricht zusätzlich für das Potential dieses Projekts. Nun muss ich aber natürlich auch noch ein wenig auf die Bremse treten. Bisher war halt nur vorgefertigtes Material zu sehen. Wie sich das Ganze dann spielt und ob es sich zu einem gut wirkendem Ganzen zusammenfügt, muss sich dann in wenigen Monaten zeigen. Ich bin aber ganz guter Dinge.

E3 IM INTERVIEW MIT

Senior **Producer** & Narrative **Director**

Wir konnten mit Senior Producer Olivier Proulx und Senior Narrative Director Mary DeMarle von Eidos Montreal sprechen. Hier lest ihr einen Ausschnitt aus unserem großen Interview.



Mary DeMarle ist schon seit über 13 Jahren bei Eidos Montreal und arbeitet als Senior Narrative Director am Guardians-Spiel. (Foto: Eidos Montral)



Olivier Proulx war bei Eidos schon Produzent von Deus Ex: Mankind Divided und arbeitete zuvor unter anderem bei EA und Warner. (Foto: Eidos Montral)

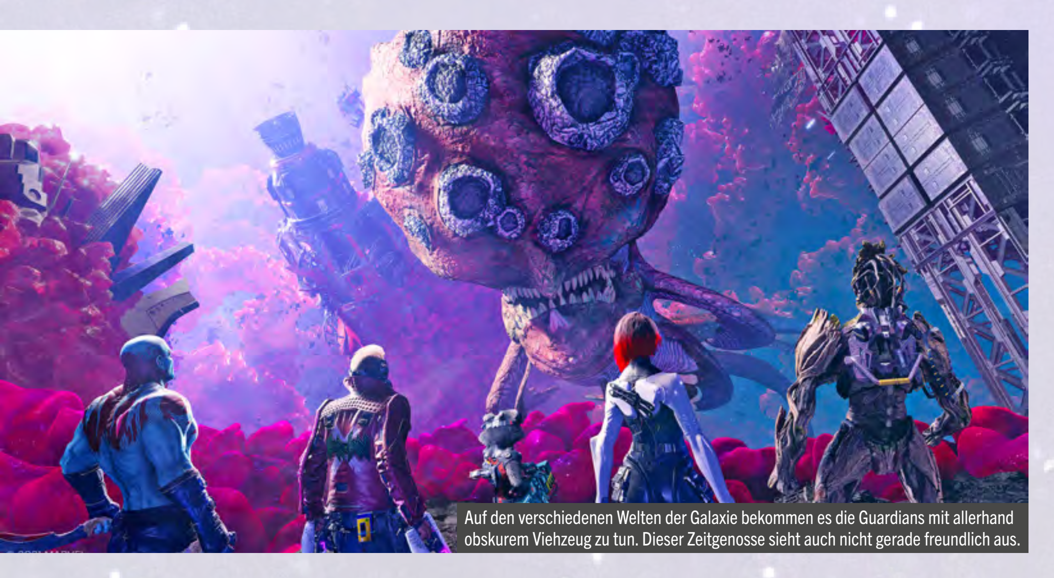
PC Games: Ihr habt zuvor die Deus-Ex-Serie und Shadow of the Tomb Raider gemacht, zwei große eigene Marken eures Mutterkonzerns Square Enix. Warum jetzt Guardians of the Galaxy? Was war eure Motivation, euch mit dieser geliebten Marvel-Marke herauszufordern? Was sind die Unterschiede bei der Arbeit mit dem Eigentum von jemand anderem?
Olivier Proulx: Die Möglichkeit kam für uns vor ein paar Jahren. Wir hatten einige Gespräche mit Leuten bei Disney und Marvel und es stellte sich als eine wirklich interessante Option für unser Studio heraus, mit Marvel zusammenzuarbeiten. Als wir anfingen, über dieses Projekt nachzudenken, fanden wir wirklich starke Gemeinsamkeiten, denn bei Eidos Montreal lieben wir es, erzählerisch getriebene Einzelspieler-Erlebnisse mit starken Charakteren und starken Universen zu machen. Das war, wonach Marvel gesucht hat: Ein Studio wie uns zu haben, das ihre Marke und ihr Universum nimmt und ihm einen anderen Dreh gibt. Für uns war es also eine tolle kreative Möglichkeit, etwas anderes zu machen. Und natürlich, wenn man weiß, dass man die Chance hat, an diesen erstaunlichen Charakteren und diesen wirklich bekannten Marken zu arbeiten, ist das etwas, das wir uns nicht entgehen lassen wollten, also haben wir uns in den letzten Jahren in das Abenteuer gestürzt.
Mary DeMarle: Ich glaube, für mich war es am Anfang interessant zu entdecken, wie viel kreative Freiheit Marvel uns zugestehen wollte, um das Spiel zu unserem eigenen zu machen. Es wurde sehr schnell klar, als wir mit ihnen arbeiteten, dass wir, wie Olivier sagte, den Kernwunsch hatten, großartige Spiele zu entwickeln und etwas zu machen, das sowohl für Gamer als auch für Marvel-Fans großartig ist. Die Erkenntnis, dass wir diese Charaktere aus den Guardians of the Galaxy nehmen konnten und – solange wir dem Wesen dieser Charaktere treu blieben – ihnen unsere eigenen Geschichten auf den Leib schreiben und ihnen unsere eigenen Hintergrundgeschichten verpassen konnten, war faszinierend. Das war für mich wirklich aufregend zu sehen, wie viel Freiheit uns Marvel dabei ließ. Das war wirklich eine aufregende Sache. Warum sollte man einer so tollen Marke wie Marvel nicht seinen eigenen Stempel aufdrücken wollen?

PC Games: Eine Marke wie Guardians of the Galaxy entstammt einer langen Geschichte von Comicbüchern, Zeichentrickserien und auch den Filmen des MCU und kommt daher mit gewissen Erwartungen der Fans. Wie stellt ihr sicher, dass ihr diese Erwartungen nicht enttäuscht und wie geht ihr mit dem zusätzlichen Druck um?
Mary DeMarle: Nun, das erste, was wir taten, oder das erste, was ich tat, war, wirklich in die Filme einzutauchen, sie noch einmal zu sehen, sogar die animierte Fernsehserie anzuschauen, um zu sehen, was sie mit den Guardians gemacht haben. Und dann wirklich tief in die Geschichte dieser Comics einzutauchen, um zu sehen, wer diese Charaktere wirklich sind. Als ich das tat, wurde sehr deutlich, dass sie in jedem einzelnen Medium anders sind. Ich meine, sie sind gleich, aber zum Beispiel ist Drax in den Comics sehr strategisch. Er ist ein Taktiker und er ist ziemlich intelligent, schlau und wortgewandter als in den Filmen. Das zu sehen und zu erkennen, dass es dort Raum zum Spielen gibt, macht irgendwie Spaß, aber natürlich wollen wir sicherstellen, dass diese Charaktere immer noch erkennbar sind. Die Essenz dessen zu finden, wer sie sind und dieser Essenz treu zu bleiben, während wir einen neuen Look einbauen, der etwas anders und für die Spieler unerwartet ist und dann natürlich zu testen und zu schauen, wie es sich entwickelt: Erkennen sie diese Charaktere wieder? Mögen sie diese Charaktere? Sind sie so, wie man sie erwartet? Oder sind sie es nicht? Während wir das Projekt entwickelten, gab es eine Menge solcher Tests.
Olivier Proulx: Und zu all dem möchte ich noch hinzufügen, dass die Zusammenarbeit mit Marvel für uns sehr wichtig war. Sie konnten sich immer wirklich einbringen und unsere Fragen beantworten oder uns Anweisungen geben. Es war eine großartige Zusammenarbeit und das Hin und Her hat uns geholfen, die Marvel-Erwartungen für die Hardcore-Fans da draußen zu erfüllen.

PC Games: Eure Freunde von Crystal Dynamics mussten erleben, wie schwer es ist, Marvel-Fans zufriedenzustellen. Marvel's Avengers ist nicht so ausgefallen, wie viele gehofft hatten. Welche Lehren habt ihr aus diesem Projekt gezogen oder habt ihr euch immer nur auf euer eigenes Spiel konzentriert?
Mary DeMarle: Nun, zunächst einmal denke ich, dass die Avengers eine wirklich interessante und gute Umsetzung einer Ursprungsgeschichte ist. Eine originelle Ursprungsgeschichte für die Avengers und für Kamala Khan. Für uns war es auch wichtig,



Diese Konzeptzeichnung zeigt eine beeindruckende Raumstation. Möglicherweise sogar das berüchtigte Knowhere. Sicherheitshund Cosmo war ja immerhin im Ankündigungsrailer schon zu sehen.


Auf den verschiedenen Welten der Galaxie bekommen es die Guardians mit allerhand obskurem Viehzeug zu tun. Dieser Zeitgenosse sieht auch nicht gerade freundlich aus.

unsere eigene Originstory gut zu gestalten. Während der Produktion waren wir nicht wirklich miteinander verbunden. Das Produktionsteam von Marvel's Guardians of the Galaxy war wirklich auf Guardians of the Galaxy fokussiert und hörte vielleicht ein bisschen von dem, was bei den Avengers los ist. Aber in Wirklichkeit waren wir so sehr auf uns selbst fokussiert und darauf, die Charaktere und das Gameplay zu erschaffen und es auf Star-Lord als den Helden und den Einzelspieler zu konzentrieren. Und wie schaffen wir ein Kampf- und Gameplay-Erlebnis, bei dem man Star-Lord, aber Teil eines Teams ist? Und wie definieren wir neu, was Teamplay für einen Einzelspieler ist? Das hat unsere ganze Zeit und Energie in Anspruch genommen.

PC Games: Wolltet ihr schon immer ein reines Einzelspielerspiel ohne all die Live-Service- und Mikrotransaktionselemente machen, die Avengers hat, oder habt ihr Änderungen am Konzept vorgenommen, nachdem ihr die Reaktionen auf das Avengers-Spiel gesehen habt?
Olivier Proulx: Vom ersten Tag an war dieses Projekt ein Einzelspieler-Spiel. Darauf haben wir uns konzentriert und sind immer wieder zu dem zurückgekehrt, was wir bei Eidos Montreal so gerne machen, nämlich diese narrativ getriebenen Erlebnisse zu schaffen. Wir haben ein Element der Dringlichkeit, der Wahl und der Konsequenz in unserem Spiel, auch wenn die Story natürlich sehr linear ist und man den gleichen Anfang und das gleiche Ende hat und die wichtigsten aktiven Punkte für alle gleich sein werden. Allein die Tatsache, dass man mitreden und entscheiden kann, wie Gespräche verlaufen und wie sich die Dinge im Laufe des Abenteuers entwickeln, war etwas, das für uns schon sehr früh sehr wichtig war.

PC Games: Nach einer Handvoll Filmen mit den Guardians hat das Publikum ein bestimmtes Bild davon, wer die Guardians of the Galaxy sind. Sie kommen zum Beispiel mit einer bestimmten Art von Humor daher. Außerdem ist das Design und die Atmosphäre ihrer Welt stark von 70er- und 80er-Jahre-Musik beeinflusst und untermalt. Ist das etwas, dem ihr treu bleibt oder macht ihr eure eigene Interpretation dessen, was die Guardians sein sollten?
Mary DeMarle: Ich würde sagen, es ist ein bisschen von beidem. Ich meine, als wir mit dem Projekt begannen, war eines der Dinge, die wir als kreatives Team tun, das Material, mit dem wir arbeiten, wirklich kennen zu lernen. Wir haben versucht, die Gemeinsamkeiten zu finden, die eine starke Spielerfantasie ausmachen. In diesem Sinne haben wir uns also wirklich darauf konzentriert, Star-Lord und die Guardians als Charaktere zu betrachten.

Olivier Proulx: Natürlich ist die MCU-Version der Guardians die Version, die die meisten Leute kennen. Der erste Eindruck bei dieser Art von Spielen ist also: Oh, die sind anders! Aber man erkennt sie trotzdem sehr schnell. Und was wir entdeckt haben, ist, – und hoffentlich habt ihr das gespürt, als ihr die Enthüllung und die Demo gesehen habt – dass es keine Rolle mehr spielt, wenn man ein paar Minuten oder ein paar Stunden spielt. Du denkst wirklich, das sind deine neuen Guardians, sie haben ihre eigene Identität. Und man vergisst irgendwie das MCU. Das konnten wir

> „Vom ersten Tag an war dieses Projekt ein Einzelspieler-Spiel. Darauf haben wir uns konzentriert."

sehen, als wir das Spiel testeten und Spieler uns Feedback gaben. Das war ein durchweg gutes Feedback, das wir von unseren Spielern bekommen haben.
Mary DeMarle: Wir haben schon früh die Grundpfeiler identifiziert. Also ja, Humor muss unbedingt ein Teil davon sein. Auch Musik. Die Filme haben wirklich etabliert, dass die Guardians of the Galaxy nicht wirklich die Guardians of the Galaxy sind ohne fantastische Musik. Und für uns war es interessant. Wir sagten: Ok, also unser Star-Lord, wer ist er? Er ist ein Kind der 80er-Jahre. Er steckt in den 80er-Jahren fest. Als wir uns darauf geeinigt hatten, half uns das, seinen gesamten Look zu bestimmen. Mit seinen Haaren und seiner Jacke, bis hin zum Soundtrack, von dem wir ausgegangen sind. Wir haben diese klassischen 80er-Jahre-Songs in einer großen Bandbreite aufgegriffen: Alles von Iron Maiden über Bonnie Tyler bis hin zu Kiss und Rick Astley – es ist eine wirklich tolle Mischung. Wir wussten von Anfang an, dass wir auf diese Dinge zielen müssen.

PC Games: Avengers bekam einige Kritik, dass es nah an der Design-Philosophie des MCU war, aber die Charaktere sahen nicht so aus und wurden von anderen Schauspielern gespielt. Befürchtet ihr, dass dieses Spiel mit ähnlicher Kritik konfrontiert wird?
Olivier Proulx: Nicht wirklich. Als wir den Prozess der visuellen Gestaltung unserer Charaktere durchliefen, haben wir natürlich mit Marvel Games zusammengearbeitet, um zu sehen, wie weit wir die Charaktere pushen können und sie trotzdem erkennbar bleiben. Aber dann haben wir uns auf das Testen von Konzeptzeichnungen konzentriert, sogar auf die frühen 3D-Modelle. Ich denke also, wir haben unsere Hausaufgaben gemacht, um eine Balance zu finden. Das sind die Guardians, aber sie fühlen sich wirklich einzigartig und anders an.
Mary DeMarle: Und wir haben es wirklich ausgereizt. Ich glaube, ganz am Anfang dachten wir: Ok, Marvel sagt, wir haben kreative Freiheit. Mal sehen, wie weit wir das bei unseren ersten Entwürfen für diese Figuren ausreizen können. Wir haben es bis zum Äußersten getrieben. Wir hatten ein paar wirklich ausgefallene Entwürfe und ich glaube, bei einem der ersten Meetings, als wir mit Bill [Rosemann, Creative Director bei Marvel Games, Anm.d.R.] und seinem Team zusammensaßen, präsentierten wir die Entwürfe und sie sagten: Ok. Interessant. Schauen wir mal. Und dann fingen wir an, darüber zu reden und sagten, wisst ihr, hier ist die Essenz der Charaktere. Star-Lord, der Weltraumpirat, Gamora, die tödlichste Frau der Galaxie. Dann fingen wir an, sie zu modifizieren und die Quellen visuell aus den Comics zu ziehen. Wie Gamoras Outfit, das an einige der Outfits erinnert, die sie in den Comics hatte, mit der weißen Rüstung und so. Und dann haben wir irgendwie diesen netten Mittelweg gefunden, wo sie sich ähnlich sind. Und ich denke, im ersten Moment sieht man sie an und sagt: „Das ist anders", aber dann sagt man: „Warte, nein, ich erkenne diesen Charakter." Oder dass sie wie die Charaktere klingen, die man hoffentlich kennt und liebt.

PC Games: Ihr habt einen Einblick in die Dialogoptionen gezeigt, die zu verschiedenen Missionsansätzen und ähnlichem führen können. Wie tief wird dieses System gehen? Wie viel Einfluss auf den Verlauf der Geschichte wird der Spieler haben? Wird es zum Beispiel mehrere Enden geben?
MaryDeMarle: Nein, es wird nicht mehrere Enden geben, weil wir eine lineare Geschichte bauen. Also werden der Anfang und das Ende der Geschichte für alle gleich sein. Allerdings wäre es kein Eidos-Montreal-Spiel, wenn wir nicht auch Entscheidungen und Konsequenzen einbauen würden. Als Spieler wollen wir sehen, dass unsere Entscheidungen auf uns zurückfallen. Sei es durch die überraschenden und unvorhersehbaren Reaktionen unserer Teamkollegen, wo wir dann herausfinden müssen, was zu tun ist, wenn sie gerade diese verrückte unmögliche Sache getan haben, basierend auf etwas, das wir gesagt oder getan haben. Oder, ob wir ein neues Ziel freischalten. Im Spiel hast du zum Beispiel den Moment gesehen, in dem man die Wahl hat, Rocket zu werfen, und wenn man ihn nicht wirft, gibt es einen anderen Weg, um zum Ziel zu kommen. Später gibt es eine Rückwirkung, die darauf basiert, ob man ihn geworfen hat oder nicht. Das macht die Herausforderung im Level anders, denn wenn man ihn geworfen hat, steht er einem jetzt vielleicht nicht mehr zur Verfügung, um in einer bestimmten Situation zu helfen, und man muss einen anderen Weg finden. Je nachdem, was man wählt, wird die Mission mit Lady Hellbender anders verlaufen.

PC Games: Das restliche Interview lest ihr unter www.pcgames.de/GuardiansInterview

E3

Elden Ring

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: From Software
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 21. Januar 2022

Von: Stefan Wilhelm

Der Messias lebt: Wir haben den neuen Trailer zu Elden Ring mit der Lupe untersucht!

Genau zwei Jahre nach der Ankündigung war es am 10. Juni 2021 endlich soweit: From Softwares nächstes Projekt, Elden Ring, wurde endlich in einem Gameplay-Trailer vorgestellt. Das neue Action-Rollenspiel von Dark-Souls-Schöpfer Hidetaka Miyazaki verlagert die fordernden Kämpfe gegen morbide Monster und gefallene Helden in eine düstere Open World, die unter anderem von Game-of-Thrones-Autor George R. R. Martin mitgestaltet wurde.

Und dass der Fantasy-Experte auch weiterhin an Bord ist, sehen wir bereits früh im neuen Trailer. Was genau seine Rolle ist? Wir wissen bisher, dass Martin primär für die Souls-typisch kryptische, tiefgründige Hintergrundgeschichte der Spielwelt verantwortlich ist. Seine Arbeit am Spiel sei daher bereits mehr oder weniger abgeschlossen, allerdings stehe er weiterhin mit den Entwicklern in Kontakt, wenn etwa neue Monsterdesigns oder Gameplay-Features entstehen. Man darf gespannt bleiben, wie sehr sich Martins Wirken im fertigen Spiel auswirkt – vom realistischen Lied von Eis und Feuer mit seinen eher dezenten Fantasy-Elementen ist Elden Ring jedenfalls weit entfernt.

Auserkoren zum Underdog

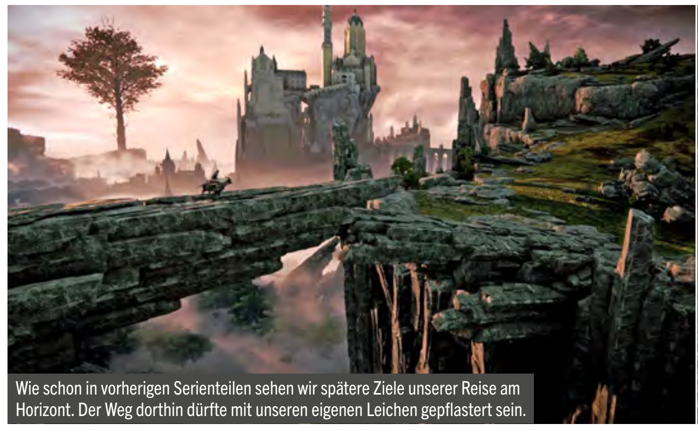
Von der verhüllten Frau, die weite Teile des Videos mit kryptischen Botschaften begleitet, werden wir als „Tarnished“ bezeichnet, was Bandai Namcos deutsche Website mit „Befleckter“ übersetzt. Wir haben also nicht nur, wie zuvor mit „erwählter Untoter“, „Aschener“ oder „Träger des Fluches“, einen festen Titel, mit dem uns die anderen Figuren vermutlich ansprechen werden, sondern es gibt offenbar mehrere von uns! Logisch, dürfen wir doch auf Wunsch auch mit bis zu drei Mitstreitern im Koop ran. Die Bezeichnung „Befleckter“ schließlich lässt vermuten, dass



Der Erdenbaum ziert in vielen Bereichen der Spielwelt eindrucksvoll den Himmel. Ob wir ihn im Spielverlauf auch einmal aus der Nähe betrachten dürfen?



Anor-Londo-Flashbacks: Offenbar werden wir auch wieder prunkvolle Burganlagen erforschen. Im Inneren vermuten wir einen bockschweren Doppel-Bosskampf …


Wie schon in vorherigen Serienteilen sehen wir spätere Ziele unserer Reise am Horizont. Der Weg dorthin dürfte mit unseren eigenen Leichen gepflastert sein.


Zittert vor Ehrfurcht! From Software weiß, wie man Drachen inszenatorisch den gebührenden Respekt zollt. Hoffentlich funktioniert auch die Kamera ordentlich.

wir wieder der Träger eines Fluchs bzw. einer Krankheit sind. Ob damit wohl wieder unsere ständigen Wiedergeburten erklärt werden oder die NPCs in der Spielwelt wie bei Sekiro von einer Krankheit befallen werden, die von uns ausgeht?

Kurz darauf sehen wir einen golden strahlenden Baum nebst zerfallener Burgruinen. Das ist der Erdenbaum, der in einigen Szenen des Trailers am Himmel thront. Dieser Baum erinnert uns stark an Yggdrasil aus der nordischen Mythologie, ein monumentales Gebilde, das sämtliche Schichten des Universums auf seinen Ästen trägt. Laut Bandai Namco befinden wir uns in der sogenannten Zwischenwelt, in der der titelgebende Eldenring zerstört wurde, aus dem dieser Baum entspringt. Im ersten Trailer erfuhren wir, dass der Ring „die Sterne befehligt“, was die „Goldene Ordnung“ sein dürfte, von der die verhüllte Frau spricht.

Von den Infos auf der Website des Spiels können wir schlussfolgern, dass es sich bei der Dame um die Königin der Zwischenwelt, Marika, handelt. Deren Kinder haben die Fragmente des zerschmetterten Eldenrings an sich gerissen und damit die göttliche Ordnung der Welt aus dem Gleichgewicht gebracht, was sich wohl unter anderem in der gestörten Schwerkraft manifestiert. Und da kommen wir ins Spiel: Laut Website sind wir serientypisch eigentlich schon tot und ausgestoßen, aber dennoch die letzte Hoffnung, um wieder ein Gleichgewicht in der Welt herzustellen. Wie wir das anstellen? Mit einem Kampfsystem, dass ganz so aussieht, als würde es die Qualitäten aller vorherigen From-Software-RPGs mal wieder zu einem fordernden, facettenreichen Action-Fest vereinen!

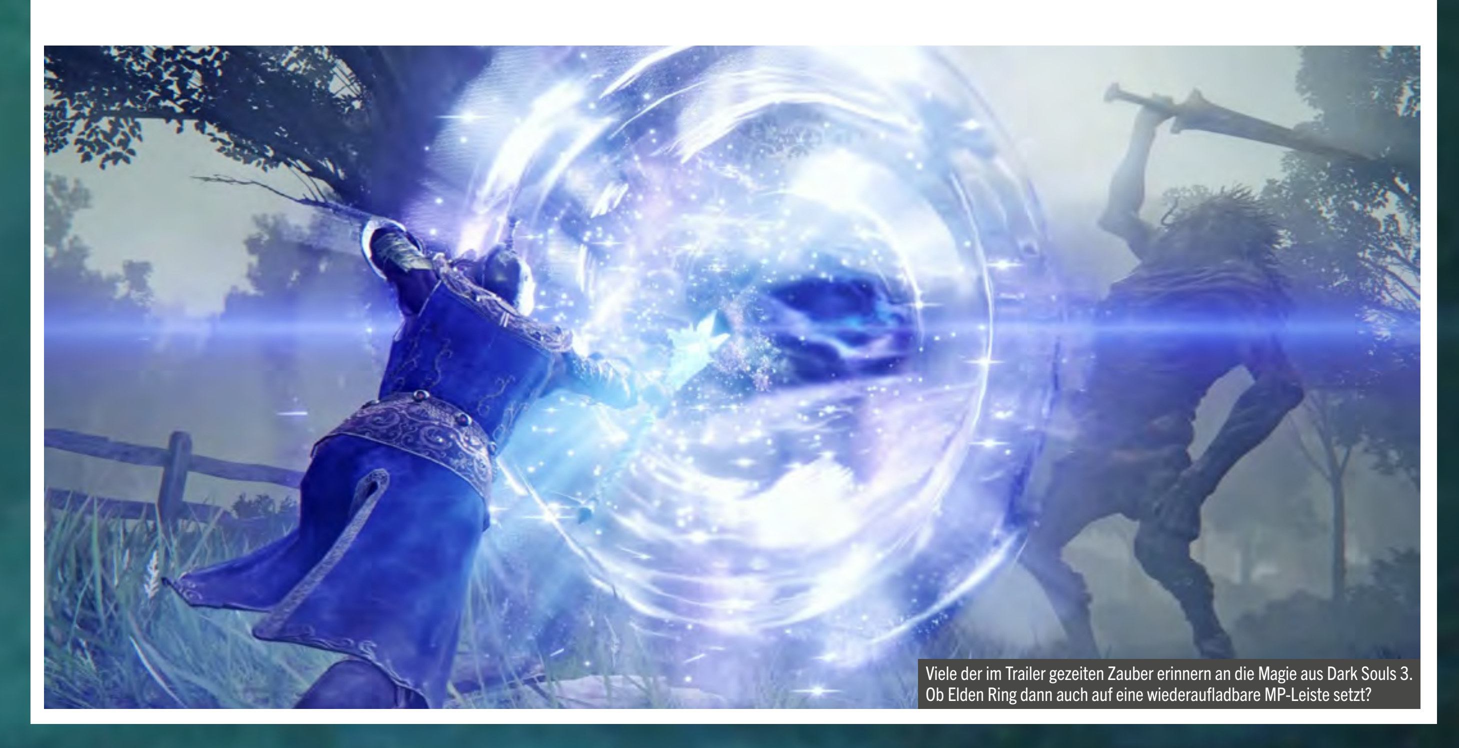
Die Legende von Pfiege

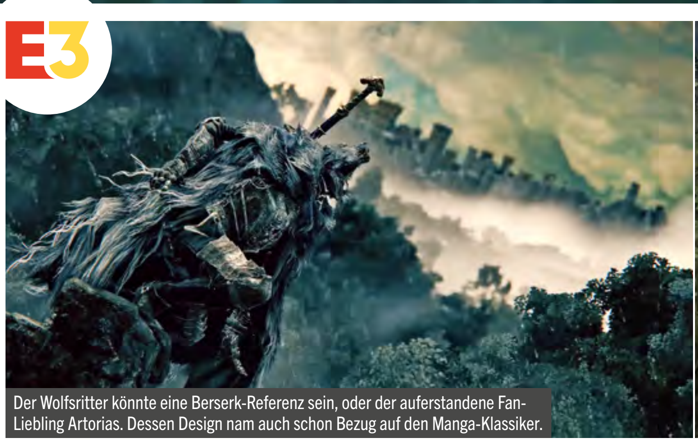
Die größte Neuerung ist unser Reittier, welches wir schon in der Cutscene am Anfang des Trailers sehen und das uns dementsprechend über den Verlauf des Abenteuers als fester, treuer Begleiter beistehen könnte. Unser reitbarer Untersatz erinnert an ein gedrungenes Pferd oder ein Pony, nur, dass es noch mit zwei schicken Hörnern daherkommt. Ein Hinweis auf mögliche Kampf-Fähigkeiten? Wir nennen die Mischung aus Pferd und Ziege hiermit jedenfalls offiziell Pfiege. Pfiege ist dabei nicht nur optisch etwas Besonderes, denn Reiten ließ uns From Software noch nie. Die eindrucksvollen, weitläufigen Landschaften sind wie geschaffen für Pfiege und auch für den Zweikampf gegen andere, auf hornlosen Pferden reitende Krieger eignet es sich hervorragend. Im Trailer sehen wir auch, dass Pfiege sich auf Kommando unter uns materialisiert, an speziellen Punkten viel eleganter als ein Skyrim-Ross Berge erklimmt und sogar wie Odins Pferd Sleipnir grazil durch die Lüfte schweben kann. Sehr nützlich bei einem Drachen, der offenbar die Naturgewalten selbst kontrolliert, vielleicht durch ein Fragment des Eldenrings.

From-Software-Ehrenrunde

Ob er eines von Königin Marikas Kindern ist, die uns serientypisch wieder am Ende größerer Abschnitte der Welt gegenübertreten dürften? Bei dem mit unzähligen Armen bewachsenen Kronenträger, der uns später im Trailer verspottet und den wir schon aus der ursprünglichen Ankündigung kennen sind wir uns diesbezüglich recht sicher. Auch die anmutige, Walküren-ähnliche Frau mit dem mechanischen Arm aus der Ankündigung feiert ihr Comeback. Da sie uns aber wenig später zum menschlichen Kebab macht ist die Zusammenarbeit mit ihr wohl fürs erste vom Tisch.

Wie also gestaltet sich das Gameplay zu Fuß, das im Trailer und damit wohl auch im fertigen Spiel den größten Raum einnimmt? Klassisch actionreich und mit jeder Menge Features, die wir aus den diversen From-Software-Vorgängern kennen. Wir erkunden finstere Verliese, die wir auf Wunsch mit einer Fackel ausleuchten dürfen


Viele der im Trailer gezeiten Zauber erinnern an die Magie aus Dark Souls 3. Ob Elden Ring dann auch auf eine wiederaufladbare MP-Leiste setzt?


Der Wolfsritter könnte eine Berserk-Referenz sein, oder der auferstandene Fan-Liebling Artorias. Dessen Design nam auch schon Bezug auf den Manga-Klassiker.


Das erstmals in Sekiro eingeführte Stealth-System feiert offenbar seine Rückkehr. Auch interessant: die Karawane, die wir vielleicht überfallen dürfen.

und begegnen grotesken Monstern und Menschen in adrenalinreichen Kämpfen, die vor allem im eins gegen eins brillieren. Blocken und Ausweichen sind natürlich wieder an Bord, Finisher mit meterlangen Blutfontänen ebenso. Der weißhaarige Standart-Schwertkämpfer, der im Großteil des Trailers zu sehen ist, macht From-Software-typisch den Cover-Helden, aber keine Sorge: Wir dürfen uns wieder auf jede Menge verschiedene Builds freuen!

In kurzen Schnipseln sehen wir etwa einen akrobatischen Ninja, einen Bogenschützen und die klassisch in schickem Blau gehaltene Zauberei. Ob all das auch zu Pflege möglich ist, steht noch in den Sternen. Bei der spektakulären Szene mit dem Drachen hält der Spieler jedoch höchstwahrscheinlich einen Zauberstab in der Hand, was uns diesbezüglich schon mal zuversichtlich stimmt! Außerdem wieder mit dabei sind Peitschen, die diesmal hoffentlich nützlicher sind als in vorherigen Titeln, sowie Hämmer und Doppelwaffen. Bei genauerem Hinsehen in der entsprechenden Szene stellen wir fest: Das sind zwei verschiedene Schwerter. Das bisher nur in Dark Souls 2 mögliche freie Kombinieren zweier Waffen eines ähnlichen Typs, dann inklusive neuem Moveset, könnte also in Elden Ring zurückkehren. Außerdem konnten wir Klauenhandschuhe erspähen.

Herausfordernd genug?

Was hingegen stark an die coolen Alternativmodi der Dark-Souls-3-Waffen erinnert, die aus einigen Klingen und Keulen echte Unikate machten, ist etwa eine Szene mit dem ausfahrbaren Magieschwert. Starke Sekiro-Assoziationen weckt schließlich ein sehr kurzer Schleich-Ausschnitt. Ob der Spieler im Trailer nun lediglich den Stealth-Kill vermasselt oder ob es tatsächlich keine Backstabs mehr gibt? Ein PvP-Modus, in der Vergangenheit das Anwendungsgebiet Nummer eins fürs hinterrücks Erstechen, wurde immerhin bereits bestätigt. In Sekiro konnten wir zudem erstmals jederzeit per Knopfdruck springen, was allem Anschein nach in Elden Ring zurückkehrt. Und zu guter Letzt: Eine Referenz auf den von Kreativkopf Hidetaka Miyazaki hochgeschätzten Manga-Klassiker Berserk darf natürlich auch nicht fehlen. Im Trailer zu sehen in der Szene mit dem ikonischen Wolfsritter.

In einem Interview mit dem japanischen Gaming-Magazin Famitsu kündigte Kreativkopf Hidetaka Miyazaki zudem leichte Überarbeitungen bei der Schwierigkeit des Spiels an. So soll die Open-World-Struktur vielfältige Möglichkeiten bieten, an Gegner heranzutreten, etwa per Stealth-System oder Fernkampf. Viele Bosse ließen sich zudem auf Wunsch umgehen, falls man seinen Charakter vorher verbessern möchte. Kooperatives Spielen soll nun simpler und benutzerfreundlicher vonstattengehen, als in vorherigen Titeln. Wählbare Schwierigkeitsgrade gibt es jedoch weiterhin nicht, und der Anspruch soll in etwa auf dem Niveau von Dark Souls 3 liegen. Insgesamt wolle man mehr Spielern ermöglichen, das Ende zu sehen. Wir finden: Die Titel nur durchzuspielen, war, von Sekiro mal abgesehen, bisher nie das Hauptproblem. Viel häufiger waren es die optionalen Bosse und vor allem die Erweiterungen, die uns absolut alles abverlangten – siehe Bloodborne: The Old Hunters oder die beiden Add-ons zu Dark Souls 3. Eine relativ frei wählbare Reihenfolge der Bosse, wie wir sie in Elden Ring vermuten, bietet darüber hinaus jede Menge Möglichkeiten für Challenge-Runs. Daher lassen wir die Mistgabeln und Fackeln vorerst stecken, denn nach einem Spaziergang sieht das Spiel nicht aus!

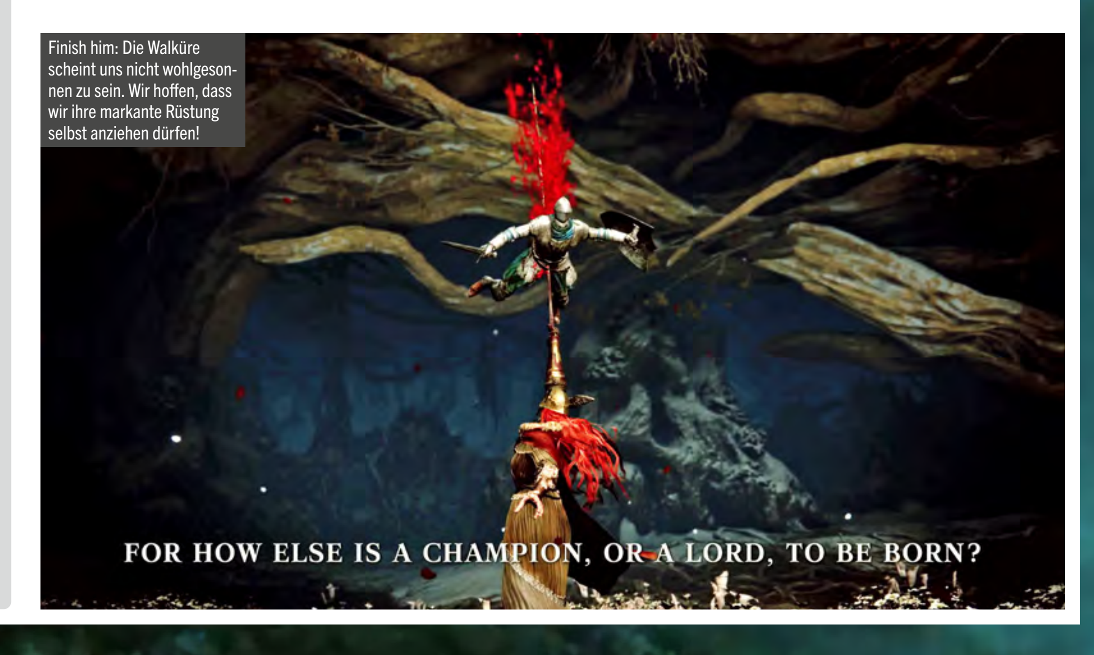
Und zum Schluss noch eine gute Nachricht für alle From-Software-Junkies, die es kaum noch erwarten können: Elden Ring erscheint bereits am 21. Januar 2022 für PC sowie die neue und alte Konsolengeneration. Besitzer der letzteren können zudem gratis zur Next-Gen-Version upgraden. Halleluja! ❑

STEFAN MEINT



„Elden Ring kombiniert die besten Elemente seiner Vorgänger."

Beim Barte von Andre dem Schmied, der Trailer war ja richtig vollgestopft! Elden Ring sieht zwar verständlicherweise nicht ganz so überwältigend aus wie das Remake von Demon's Souls, aber die fantastisch designten Monster und Figuren, die märchenhafte Spielwelt und die düster-packende Atmosphäre haben mich mehr als überzeugt. Dass das Spiel viele Aspekte seiner Vorgänger übernimmt und sie zu einer Art Best-Of von From Software vereint, stört mich kaum, denn den Japanern kann in diesem Genre einfach keiner das Wasser reichen. Besser, seiner Linie treu zu bleiben, als sich krampfhaft zu verändern. Vor allem, wenn diese Linie so hervorragend funktioniert! Ich hoffe nur, dass Elden Ring seine Weltkarte eher klein und dafür interessant hält, und nicht dem inhaltsleeren Größenwahn der meisten westlichen Open Worlds verfällt. Außerdem dürfen trotz offener Welt clever designte Dungeons mit Abkürzungen und sinnvoll von Hand platzierten Gegnern nicht fehlen. Ansonsten befürchte ich, dass die traditionell nicht besonders helle Gegner-KI zu einfach zu überlisten sein könnte. Mehr Optionen nehme ich dankend an, aber ich will die Feinde nicht völlig aushebeln können!



Finish him: Die Walküre scheint uns nicht wohlgesonnen zu sein. Wir hoffen, dass wir ihre markante Rüstung selbst anziehen dürfen!

E3

Ein aus Siege vertrautes Bild: Operators brechen in ein Gebäude ein. In Extraction geht es dabei allerdings gegen die KI und nicht gegen andere Spieler.

Rainbow Six Extraction

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft
Hersteller: Ubisoft Montreal
Termin: 16. September 2021

Neuer Name, neues Gameplay! Im Vorfeld der E3 hat Publisher Ubisoft frische Infos zu seinem taktisch angehauchten Koop-Shooter verraten.

Von: David Benke

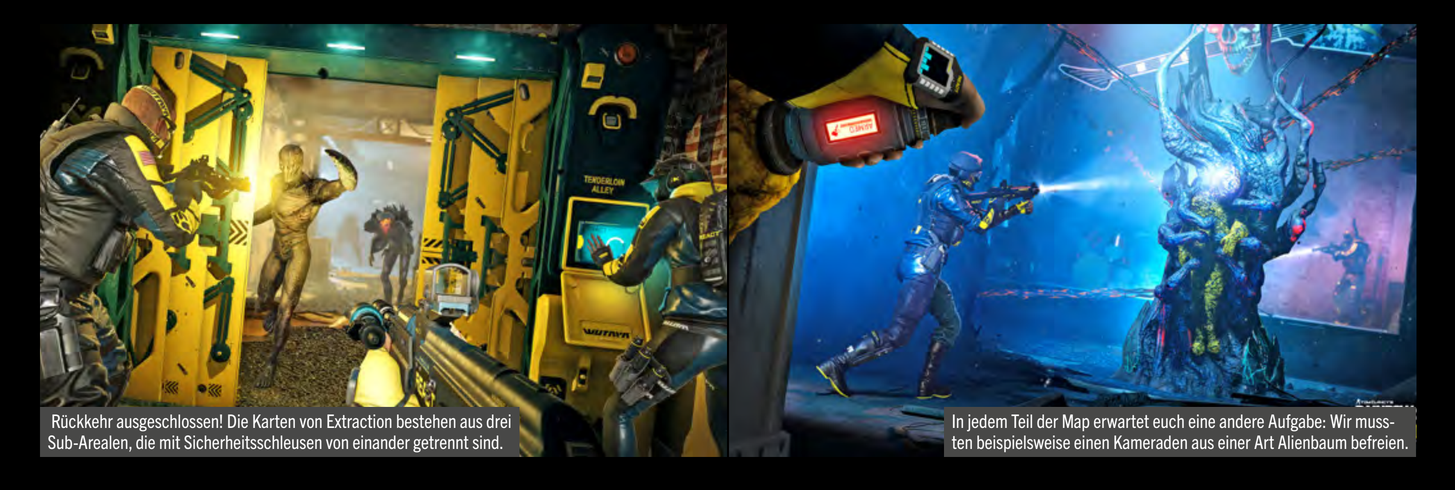
Ubisoft hat 2021 Großes vor: Zwar müssen Spieler dieses Jahr (leider?) auf ein neues Assassin's Creed verzichten. In Abwesenheit des Open-World-Rollenspiel-Epos wird es aber beim besten Willen nicht langweilig: Mit Far Cry 6, Riders Republic oder dem Remake von Prince of Persia: The Sands of Time haut der französische Publisher einen Blockbuster nach dem anderen raus. Und dann kommt ja auch noch Rainbow Six: Quarantine! Oder war es Rainbow Six: Parasite? Oder doch etwas ganz anderes?

Seit der E3-Ausgabe von Ubisoft Forward hat das Verwirrspiel endlich ein Ende. Der neue Ausflug ins Tom-Clancy-Universum heißt nun ganz offiziell Rainbow Six: Extraction! Aber natürlich haben die Macher die Zeit seit dem Reveal auf der E3 2019 nicht nur mit der Namensfindung verbracht. Durch die Release-Verschiebung vom letzten auf dieses Jahr konnte das Team aus Montreal die ursprüngliche Vision weiterentwickeln und laut eigener Aussage ein besseres, „kompletteres“ Spielerlebnis kreieren. Davon durften wir uns kürzlich im Rahmen einer knapp zweistündigen Hands-on-Demo-Session selbst überzeugen.

R6: Siege mit Aliens

Rainbow Six: Extraction versetzt euch in die Rolle eines Operationsteams, das in einer kontaminierten Zone Aufträge erledigen und sich dann zum Extraktionspunkt begeben muss. Das klingt in der Theorie erst einmal ziemlich simpel, entpuppt sich in der Praxis aber natürlich als deutlich komplexer. Schließlich habt ihr es nicht mit Zombies, Infizierten oder anderen „bekannten“ Bedrohungen zu tun. Die Entwickler setzen euch stattdessen in bester Area-51-Manier Gegner vor, die nicht von dieser Welt sind!

Der Shooter spielt in einer weit entfernten Zukunft des Rainbox-Six-Kosmos, inspiriert vom Outbreak-Event aus Siege. Dieses führte 2018 als Teil der Erweiterung Operation Chimera einen zeitlich begrenzten Koop-Spielmodus ein, in dem ihr euch durch ein pandemieverseuchtes New Mexico ballern musstet. Im Corona-geplagten Jahr 2021 wirkt das jedoch ziemlich geschmacklos und deplatziert. Die von Stacheln entstellten Mutanten, die euch nach einem



Rückkehr ausgeschlossen! Die Karten von Extraction bestehen aus drei Sub-Arealen, die mit Sicherheitsschleusen von einander getrennt sind.

In jedem Teil der Map erwartet euch eine andere Aufgabe: Wir mussten beispielsweise einen Kameraden aus einer Art Alienbaum befreien.


Das sind eure Gegner, die sogenannten Archaeen. Die außerirdischen Monster treten in allerlei verschiedenen Arten auf, tödlich sind sie aber immer.

mysteriösen Meteoriteneinschlag nach dem Leben trachteten, wurden also kurzerhand durch Aliens ersetzt, denen ihr mit eurer streng geheimen Rainbow-Spezialeinheit die Hölle heiß macht. Das ist auch schon alles, was wir von der Story in Extraction bislang zu sehen bekamen.

Am Gameplay-Gerüst und Spielaufbau von Outbreak wurde indes festgehalten: Auch in Extraction erwarten euch etwa 15-minütige Matches auf mehrteiligen Maps, die immer wieder von Saferooms voller Vorräte unterbrochen werden. Die Räume müsst ihr im Dreierteam erkunden, euch dabei gegen infizierte Horden verteidigen und diverse Ziele erledigen. Das Portfolio an möglichen Aufgaben ist dabei ziemlich umfangreich: von Biopsie über VIP-Rettung bis hin zu Sabotage ist alles dabei. Zudem werden die Aufträge zu Beginn einer Runde immer wieder neu ausgewürfelt. In den drei Sub-Arealen, die es in einer Session zu säubern gilt, erwarten euch also jedes Mal aufs Neue andere Herausforderungen. In unserer Demo mussten wir beispielsweise einen verschollenen Kameraden aus einer Art Alien-Baum bergen, indem wir auf die Wurzeln ballerten. Oder wir sammelten genetische Informationen über unsere Feinde, indem wir sie mit dem Kampfmesser erledigten. Da zudem in jedem Match der Einstiegspunkt variiert wird, bietet Extraction bereits jetzt einiges an Abwechslung.

Viele Aufgaben,wenig Erklärungen

Nur ein wenig mehr Hilfestellungen hätten wir uns schon gewünscht. Klar, für Einsteiger gibt es ein anfängliches Tutorial im New Yorker Hauptquartier der Rainbow-Einheit. Auf die spezifischen Missionen werdet ihr dort aber nicht vorbereitet. Nehmen wir als Beispiel mal die Mission Triangulation: Die verlangt von euch, drei Terminals zu finden und in der richtigen Reihenfolge zu aktivieren. Klingt zunächst simpel, hat aber einen kleinen Haken: Ihr steht dabei unter massivem Zeitdruck. Sobald ihr die erste Station betätigt habt, startet ohne Ankündigung ein Timer von wenigen Sekunden, innerhalb derer ihr den nächsten Schalter drücken müsst. Das sorgte in unserem Team für so viel Aufruhr, dass wir kurzerhand den Löffel abgaben. Und um das Ganze nur noch schlimmer zu machen, lassen sich fehlgeschlagene Aufträge nicht einmal wiederholen. Uns blieb also keine andere Wahl, als enttäuscht den Rückzug anzutreten.

Wie weit willst du gehen?

Wann ihr die Notbremse zieht, ist übrigens komplett euch überlassen. In jedem der drei Level-Abschnitte gibt es einen Extraktionspunkt, den ihr jederzeit ansteuern könnt. Je weiter ihr euch in ein Level hineinwagt, je größer die Gefahr

Rainbow Six: Extraction spielt man am besten zusammen mit zwei Freunden, das erleichtert die Kommunikation untereinander.

Vorsicht: Die Alien-Bedrohung nimmt manchmal auch seltsame Formen an: Eine Art klebriger schwarzer Wuchs bedeckt etwa Wände oder Böden.



Da Extraction auf dem Taktik-Gameplay von Rainbow Six: Siege basiert, könnt ihr in dem Koop-Shooter auch knien oder euch sogar auf den Boden legen.

Im Kampf gegen die Archaeans stehen euch eine Reihe von fortschrittlichen Technologien zur Verfügung, aber auch gute alte Claymore-Minen.

ist, der ihr euch stellt, desto bessere Belohnungen erwarten euch jedoch auch. Es gilt also immer abzuwägen, was ihr mit den noch vorhandenen Ressourcen erreichen könnt und wie viel ihr euch noch zutraut. Extraction bietet somit ein nettes kleines Risk-and-Reward-Spielchen. Zwar bekommt ihr auch für fehlgeschlagene Einsätze eine kleine Wiedergutmachung, die fetten XP-Belohnungen gibt es aber natürlich nur im Falle des Erfolgs.

Mit gesammelter Erfahrung könnt ihr dann im Hauptmenü eure Operatoren verbessern, die wie auch im Vorbild Rainbow Six: Siege eine zentrale Rolle spielen. Da ist es praktisch, dass Franchise-Veteranen gleich einige bekannte Gesichter entdecken werden: Ela, Sledge, Doc und Co. sollten dem einen oder anderen bereits vertraut vorkommen. Noch besser: Wer sich im Tom-Clancy-Universum bereits auskennt, wird sich auch spielerisch schnell zurechtfinden. Alle Operatoren verfügen nämlich wieder über eine aufladbare Spezialfähigkeit, die exakt dieselbe ist wie in Siege. Doc ist beispielsweise immer noch der Medic der Gruppe, der Mitspieler mit einer Gesundheitsspritze versorgt. Ela setzt nach wie vor auf haftende Sprengminen. Der Twist an der Sache ist jedoch, dass Extraction eben auf PvE und nicht PvP ausgelegt ist. Manche Techniken und Mechaniken müssen also anders angewendet werden als im Kampf gegen menschliche Spieler.

In der Demo standen insgesamt neun Charaktere zur Auswahl, diese Riege wird nach dem Launch aber wohl noch weiteren Zuwachs erhalten. Die Operatoren unterscheiden sich dabei nicht nur in Sachen Geschwindigkeit und Panzerung, auch ihre verfügbare Ausrüstung variiert. Jede Figur verfügt über individuelle Primär- und Sekundärwaffen, vom Sturmgewehr bis hin zum Magnum-Revolver, die sich dank verschiedener Aufsätze mit mehr Schaden, einer erhöhten Feuerrate oder einem vergrößerten Magazin versehen lassen. Obendrauf kommt eine Reihe von Granaten und anderer kleiner Gadgets. Mit zusätzlicher Munition oder Panzerung rüstet ihr euch beispielsweise besser für die bevorstehenden Kämpfe aus. Allerdings wirklich ausschließlich euch, Vorräte lassen sich nicht teilen. Ihr könnt also keine Munitionstaschen werfen oder schusssichere Westen verteilen. Für einen selbsterklärten Team-Shooter fanden wir das ein wenig kurz gedacht.

Gönn dir mal ne Pause!

Spannend ist hingegen das Gesundheitssystem der Operatoren. Jeder von ihnen verfügt über eine begrenzte Anzahl an Lebenspunkten. Wer aus einer Mission verletzt zurückkommt, startet mit einem Handicap ins nächste Match. Ihr solltet diesem Operator also lieber eine Ruhepause gönnen. Das motiviert nochmal zusätzlich, neue Figuren auszuprobieren und mit verschiedenen Team-Konstellationen zu experimentieren.

Spielerisch bietet Rainbow Six: Extraction viel Altbekanntes. Euch erwartet eben das bewährte Shooter-Gameplay, das man auch schon aus Siege kennt: Ihr lugt vorsichtig um die Ecke, geht in Gefahrensituationen in die Hocke, kundschaftet mit Drohnen die Gegend aus, wechselt zwischen verschiedenen Feuermodi, überrascht Gegner, indem ihr sie durch eine Wand hindurch abballert oder verrammelt Türen und Fenster, um den Feind draußen zu halten. Kurz gesagt: Die Reihe bleibt ihrer taktischen Ausrichtung treu. Kommunikation und Koordination sind also auch in Extraction das A und O. Wer den Sprachchat und das Ping-System nutzt, um Mitspieler auf Gegner oder hilfreiche Objekte in der Gegend hinzuweisen, der steigert seine Erfolgschancen ungemein.

So stimmig dieses Konzept aber auch ist, die Umsetzung könnte hier und da noch etwas Feinschliff vertragen. Besonders das Gunplay wirkte in unserer Demo noch irgendwie unbefriedigend. Klar, eine grundlegende Ballistik scheint es schon zu geben, eure Waffen verziehen etwa, wenn ihr wild den Abzug gedrückt haltet. Die Knarren fühlen sich aber einfach nicht kräftig genug an. Es fehlt der letzte Bums. Schüsse klingen nicht markig, Gegner geben einem kaum Feedback. Sie taumeln nicht getroffen zurück oder verlieren Gliedmaßen, sondern fallen wie ein nasser Sack zu Boden. Hier wurden zu Gunsten des 16er-Stempels der USK zu viele Zugeständnisse gemacht.

Wenig Kreativität, viel Anspruch

Auch mit dem Gegnerdesign waren wir noch nicht vollends glücklich. Aus der Ausgangslage in Extraction hätte Ubisoft deutlich mehr machen können! Die neuen Gegner, die sogenannten Archæans – eine sich stetig weiterentwickelnde Alien-Spezies – wirkten auf uns langweilig. Sie unterscheiden sich zwar spielerisch voneinander: Neben den klassischen Nahkämpfern, den Grunts, gibt es etwa auch die bei Kontakt explodierenden Breacher, die Stachel-verschießenden Spiker



Die Gegner in Rainbow Six: Extraction haben ganz schön was auf dem Kasten. Wer hier nicht im Team arbeitet, kommt nicht mehr in einem Stück nach Hause.

Eure Waffen können mit verschiedenen Aufsätzen an eure spielerischen Vorlieben angepasst werden. Nutzt also gerne Schalldämpfer oder Rotpunktvisiere.

oder die Lurker, die ihre Alien-Kollegen mit Buffs versehen. Bei ihrer Gestaltung hätte man aber ruhig etwas kreativer sein können. Die grauen Männchen haben beinahe schon etwas von Standard-Kanonenfutter wie man es aus Genre-Konkurrenten wie Earthfall kennt.

Immerhin stellen die außerirdischen Mistviecher eure Fähigkeiten auf eine ordentliche Probe. Gerade in den späteren Abschnitten setzen euch die Elite-Gegner ordentlich zu. Da hilft es auch nicht, dass ihr durch lautes Mündungsfeuer noch mehr Aufmerksamkeit auf euch zieht oder durch klebrigen Alien-Wuchs am Boden verlangsamt werdet. Wer die ultimative Herausforderung sucht, auf den warten später auch noch verschiedene Gefahren-Level oder Mutationen. Trotz gerade einmal zwei Karten zum Launch soll so keine Langeweile aufkommen.

Grafisch nichtmehr als Mittelmaß

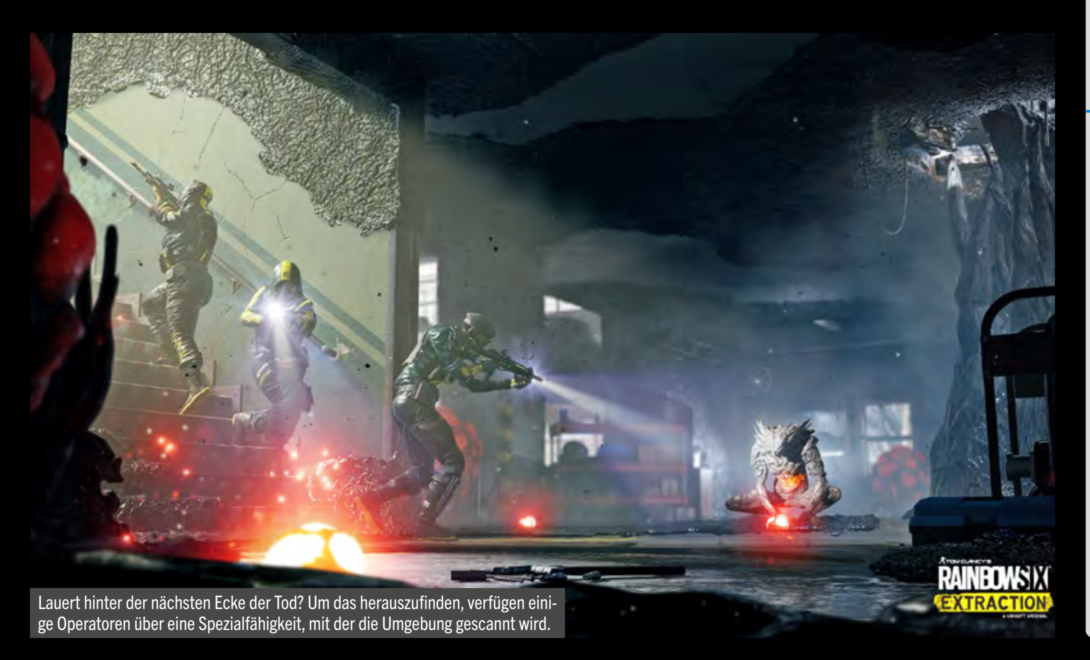
Über andere Spielaspekte ist hingegen noch nicht so viel bekannt: Zum Thema Ingame-Käufe ließen die Macher bisher lediglich verlauten, diese seien „rein kosmetischer" Natur. Was spezielle Features für PS5 und Xbox Series X betrifft, verriet uns Creative Director Patrik Methé lediglich, wir würden 120 Frames pro Sekunde und HDR-Unterstützung geboten bekommen – ähnlich wie bei Rainbow Six: Siege. Wirklich „Next Gen" wird Extraction damit aber auch nicht aussehen. Da der Titel noch immer auf der gleichen Engine basiert wie sein geistiger Vorgänger, reicht es grafisch nicht für mehr als anständiges Mittelmaß. Extraction wirft einen nicht vom Hocker, man kriegt aber auch keinen Augenkrebs, wenn man länger auf den Bildschirm starrt. Hier und da konnten wir noch ein paar hakelige Animationen entdecken, die sollte Ubisoft bis zum Release aber noch in den Griff bekommen. So weit entfernt ist der übrigens gar nicht mehr. Rainbow Six: Extraction wird bereits am 16. September 2021 in den deutschen Ladenregalen stehen. Verfügbar ist der Team-Shooter dann sowohl für die PS4 als auch die Playstation 5. Direkt ab Launch wird generationsübergreifendes Crossplay sowie Cross-Progression zwischen den verschiedenen Plattformen möglich sein. ❑

DAVID MEINT



„Das bisher Gesehene hat mich zugegebenermaßen enttäuscht"

Der erste Trailer von Rainbow Six: Extraction hat mich damals durchaus angesprochen: Was Ubisoft auf der E3 2019 zeigte, wirkte stimmungsvoll – ein wenig gruselig, ein wenig actiongeladen. Da hatte ich mir eigentlich echt was von versprochen. Das (vorläufige) Fazit nach meiner knapp zweistündigen Remote-Demo-Session fällt nun aber eher etwas ernüchternd aus. Rainbow Six: Extraction ist kein schlechtes Spiel. Die grundlegenden Mechaniken, die breite Auswahl an Operatoren – das hat sich ja alles schon in Siege bewährt. Das PvE-Spielprinzip und das irgendwie etwas unkreative Setting haben aber nichts, was mir jetzt „Kauf mich!" ins Gesicht schreien würde. In Sachen Koop-Shooter gibt es für meinen Geschmack dann doch spannendere Titel auf dem Markt.



Lauert hinter der nächsten Ecke der Tod? Um das herauszufinden, verfügen einige Operatoren über eine Spezialfähigkeit, mit der die Umgebung gescannt wird.

E3

BATTLEFIELD 2042

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: DICE
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 22. Oktober 2021

Das neue Battlefield bringt einschneidende Veränderungen für die Shooterserie. Wir fassen die Neuerungen zusammen und verraen, was das für die Serie bedeutet.

Von: Carlo Siebenhüner

Battlefield! Dieser Name steht im Genre der Multiplayershooter seit fast 20 Jahren für ein Gefühl. Das Gefühl, gerade haarscharf eine völlig verrückte Situation überlebt zu haben. Das Gefühl, gemeinsam im Team mit Sanitätern, Sturmsoldaten, Aufklärern, Pionieren, Panzerfahrern, Kampfpiloten usw. etwas zu erreichen. Oder kurz gesagt: Das Gefühl, mittendrin, aber trotzdem Teil von etwas Großem zu sein. Dabei gab es aber klare Regeln, auf die man sich als Spieler verlassen konnte. Mit Battlefield 2042 werden einige dieser Regeln verändert und andere sogar komplett aufgeweicht. Damit steht Battlefield eine der größten Umstrukturierungen der Seriengeschichte bevor.

Drei Spielmodi – kein Singleplayer

Doch fangen wir von vorn an. Battlefield 2042 ist der mittlerweile 12. Teil der Hauptreihe und soll noch am 22. Oktober 2021 für PC, PS5, PS4, Xbox One und Xbox Series X/S erscheinen. Es verlagert den Schauplatz in die nahe Zukunft des Jahres 2042. Eine massive Ressourcenknappheit von grundlegenden Dingen, wie Nahrung und Wasser, hat eine gigantische Flüchtlingskrise ausgelöst. So groß, dass sie sich organisiert und eine eigene Partei in der Weltpolitik bildet, die von den Weltmächten Russland und USA ausgenutzt wird. Denn unter den Geflüchteten finden sich zahlreiche Soldaten, die ihre Dienste zur Verfügung stellen.

Eine explosive Ausgangslage, die jedoch nicht für eine packende Story genutzt wird. Eine Singleplayerkampagne wird es in Battlefield 2042 nicht geben. Dafür wird der neueste Serienteil seinen Fokus auf den Multiplayer legen und sich in drei Teile gliedern, von denen wir in unserer Präsentation den klassischen Multiplayer begutachten durften.

Was ändert sich im Multiplayer?

Zu Release stehen zwei Spielmodi – Eroberung & Durchbruch – zur Verfügung. Gespielt wird auf sieben Karten, die nach Release per Live-Service erweitert werden. Eine der größten Neuerungen, die Battlefield 2042 mitbringt ist die Spielerzahl. Zum ersten Mal in der Geschichte der Serie können bis zu 128 Spieler gleichzeitig in einem Match sein. Zumindest auf PC und Next-Gen-Konsolen. Auf Xbox One und PS4 sind weiterhin nur 64 Spieler möglich. Die Erhöhung wünschen sich Fans schon seit einigen Jahren, doch bedeuten mehr Spieler nicht gleich mehr Spaß. Schon 2011 verriet der damalige CEO von DICE Patrick Söderlund, dass mehr Spieler durchaus möglich wären, es dann aber nur bedingt Spaß macht. 128 Spieler auf einem Server müssen vernünftig geleitet werden, sonst bricht das pure Chaos aus und Frust macht sich breit.

Deswegen erweitert DICE die Karten des Multiplayermodus um ein Vielfaches. Die neuen Maps gehören allesamt zu den größten der Seriengeschichte und sollen abwechslungsreich ausfallen. Auf der Karte Kaleidoscope beispielsweise seid ihr in einer südkoreanischen Stadt unterwegs. Dabei warten Hochhäuser für Scharfschützen



Flott unterwegs: Natürlich wird es wieder Fahrzeuge geben, mit denen man über die Karte fetzt.



Spezialist: Die altgedienten Klassen werden durch ein Spezialistensystem ersetzt. Der gute Boris hier hat ein Geschütz, das er fernsteuern kann.


Größenwahnsinn: Battlefield 2042 wird fast durchweg die größten Karten der Seriengeschichte beinhalten.


Hoch hinaus: Auch fliegend seid ihr unterwegs. Battlefield 2042 wird Helikopter und Jets bieten.

zwischen weiten Stadtgebieten für Fahrzeuge, aber auch ein unterirdisches Bunkersystem bietet Raum für den Close-Quarters-Infanteriekampf. Außerdem baut DICE den beliebten Eroberungs-Modus um. Anstatt nur Flaggen zu erobern, wird ein übergeordnetes Sektorensystem eingebaut. Habt ihr die verschiedenen Flaggen eines Sektors erobert, gehört er eurem Team und bringt Boni. Um ewige Latscherei zu ersparen, ist es möglich, Fahrzeuge an Ort und Stelle zu rufen, die dann per Fallschirm abgeworfen werden. Hier muss sich noch zeigen, wie DICE das limitert. Es würde die Gefährte an sich ziemlich entwerten, wenn sich 128 Spieler einen Jeep rufen.

Die Klassen sind tot – lang leben die Klassenspezialisten

Die vermutliche größte Änderung betrifft die Klassen, denn die gibt es nicht mehr. Okay, erst Mal durchatmen. Ja, die vier, seit jeher Battlefield definierenden Klassen Sanitäter, Sturmsoldat, Aufklärer und Pionier sind Geschichte. Ersetzt werden sie durch die sogenannten Spezialisten. Die gliedern sich zwar weiterhin grob in die bekannten Gruppierungen, unterscheiden sich aber stärker. Jeder Spezialist hat eine Spezialität und eine Eigenschaft. Beim Aufklärer Casper sind das beispielsweise eine Drohne und ein Bewegungsmelder. Vergleichen lässt sich dieses System mit den Operators aus Rainbow Six: Siege.

Waffentechnisch seid ihr dabei nicht eingeschränkt, denn jeder Spezialist kann auch jede Waffe tragen. Damit lässt sich die eigene Spielart wesentlich besser ausdifferenzieren. Für diesen Abwechslungsreichtum muss DICE die Waffen aber extrem genau ausbalancieren, sonst finden die Spieler schnell übermächtige Charakterbuilds und die Varianz ist dahin.

Auch bei einem weiteren Punkt machen wir uns noch Sorgen um die Varianz. Während in früheren Battlefields namenlose Soldaten unterwegs waren, gibt es nun zu Release zehn verschiedene Spezialisten für 128 Spieler. Die Gefahr eines „Angriffs der Klonkrieger“ ist also hoch, Auf Nachfrage im Interview konnte uns DICE noch nichts Genaues dazu sagen, doch solle man definitiv mit Customization rechnen. Inwieweit die kosmetischen Anpassungen ausfallen, steht aber noch in den Sternen.

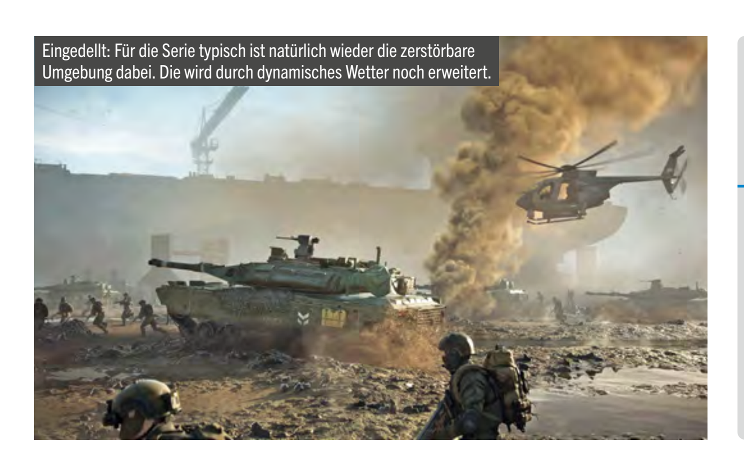
Bots, Wetter, Levolution

EA und DICE werfen aber nicht alles über den Haufen, was Battlefield ausgemacht hat. Es kommen sogar ein paar alte Tugenden wieder. Für die Leute, die sich einen Singleplayer gewünscht haben, kehren die guten alten Bots aus dem Ruhestand zurück. Jede Multiplayerkarte lässt sich allein oder im Squad bestreiten. Die restlichen Plätze auf der eigenen und gegnerischen Seite werden dann mit KI-Soldaten aufgefüllt. Ebenfalls wieder mit dabei ist die Zerstörung samt „Levolution“. Diesen Begriff hat Battlefield 4 eingeführt. Darunter versteht man größere Events innerhalb eines Matches, die das Spielfeld nachhaltig verändern. Battlefield-Veteranen erinnern sich noch wohlig an das einstürzende Hochhaus in Schanghai. Die Zerstörung an sich bekommt zusätzlich noch einen dynamischen Faktor mit dem Wetter. Das kann sich wie in vorherigen Serienteilen verändern und plötzlich zu einem Sturm werden. Neu ist jetzt, dass es sogar Wetterkatastrophen geben wird. Auf manchen Karten bildet sich beispielsweise ein Tornado, der direkten Einfluss auf die Spielwelt hat. Wer also mit seinem Jeep mitten in der Einzugschneise des Wirbelsturms steht, wird gnadenlos hochgezogen und herumgewirbelt. Allgemein macht die Technik einen sehr guten Eindruck. Zwar konnten wir die Action nur in Trailern und auf Screenshots sehen, doch macht allein die Farbgebung sehr viel mehr richtig, als noch in der grausamen Ankündigung von Battlefield 5. Wir sind zuversichtlich, dass DICE wieder eine Menge aus ihrer Frostbyte-Engine herausholen wird. Vor allem die Physik scheint im Hinblick auf die Tornados aber ein großes Upgrade erhalten zu haben.

Was ist mit Mikrotransaktionen?

Jetzt haben wir in dieser Preview schon öfters erwähnt, dass es nach Release noch neue Karten, Spezialisten und mehr geben wird. Dafür setzt Battlefield 2042 wie schon der Vorgänger auf ein Live-Service-Modell mit verschiedenen Saisons. Neu dabei im Modell ist der Battle Pass. Zu jeder Season wird es einen Battle Pass geben, der zusätzlich gekauft werden kann und einige Belohnungen und Boni erhält. Es wird aber Wert auf ein faires System gelegt. Alle neuen Inhalte sollen sich also auch kostenlos erspielen lassen. Für das erste Jahr nach Release sind vier Saisons mit vier neuen Spezialisten, neuen Maps und mehr geplant. Ob neben dem Battle Pass noch mehr Mikrotransaktionen oder gar Lootboxen enthalten sind, haben DICE und EA noch nicht verraten.

Erscheinen wird Battlefield 2042 am 22. Oktober 2021 für PS4 und PS5. In der Zeit vor Release soll es außerdem noch eine offene Betaphase geben, an der jeder Interessierte teilnehmen kann. ❑


Eingedellt: Für die Serie typisch ist natürlich wieder die zerstörbare Umgebung dabei. Die wird durch dynamisches Wetter noch erweitert.

CARLO MEINT

„Battlefield 2042 bedeutet einen Umbruch für die Serie.“

Nachdem ich aus der Präsentation zu Battlefield 2042 kam, schwirrte mir erst Mal der Kopf. Das neue Klassensystem gleicht sich aktuellen Trends an, könnte aber Fans vor den Kopf stoßen. 128 Spieler könnten in absolutes Chaos mit Frustgefahr ausarten, mit den gigantischen Karten aber klappen. Als alter Battlefield-Veteran bin ich hin- und hergerissen, ob die Serie mit seinen Änderungen den richtigen Weg einschlägt. Bei keinem Spiel der Reihe wollte ich so sehr endlich selbst testen, wie es sich spielt. Bei einer Sache bin ich mir aber sicher: Werden die Ideen von Battlefield 2042 angenommen, wird es die Serie nachhaltig verändern.

Forza Horizon 5

Genre: Rennspiel
Entwickler: Playground Games
Hersteller: Microsoft
Termin: 09. November 2021

Die beliebte Racing-Reihe der Xbox-Familie wurde überraschend auf der E3 2021 mitsamt Gameplay und Release-Termin enthüllt. Wir haben alle wichtigen Infos für euch.

Von: Maci Naeem Cheema

Die E3-Show von Xbox hatte alles: Charmante Indie-Titel, imposante und grafisch eindrucksvolle Blockbuster und freudige Überraschungen. Zu den letzten zwei Kategorien zählt sicherlich die Ankündigung von Forza Horizon 5. Der britische Entwickler Playground Games, gleichzeitig für das neue Fable verantwortlich, beeindruckte mit phänomenalen 4K-Gameplay-Aufnahmen, einer wunderschön gestalteten Open World in Form von Mexiko und – festhalten! – einem Release-Termin für den 09. November 2021.

Wir haben das gezeigte Bildmaterial genauer unter die Lupe genommen und verraten euch in dieser Vorschau, wie viel Potenzial im bildhübschen Racer von Xbox steckt und was die Spielerschaft im virtuellen Mexiko erwartet. Darüber hinaus gibt es die Vorschau natürlich auch in Videoform, werft einen Blick auf das eindrucksvolle Gameplay auf der DVD oder der Webseite und erfahrt mehr darüber, was euch beim fünften Horizon-Festival in Mexiko erwartet.

Mexiko: Atemberaubende Welt

Für viele ist das aufregendste Element eines neuen Forza Horizon natürlich die Spielwelt. Und meine Güte, die kann sich in Forza Horizon 5 sehen lassen! Mit dem fünften Ableger der Racing-Reihe entführt uns Entwickler Playground Games in die wunderschönen und abwechslungsreichen Landschaften des mittelamerikanischen Landes Mexiko.

Eindrucksvolle Vulkane, schneebedeckte Gebirge, Dschungelareale und Wüsten mitsamt Sandstürmen: Mexiko klingt



Bildhübsche Grafikpracht: Forza Horizon 5 beeindruckt mit wunderschönem Gameplay-Material und realistischen Umgebungen.



Ein Fest voll Abwechslung: Mexiko verkörpert die perfekte Location für das fünfte Horizon-Festival – und endlich wieder mit Rechtsverkehr!

wie die perfekte Wahl für die Reihe und verkörpert die ambitionierteste und größte Open World, die Playground Games je erschaffen hat. Viele Fans haben sich Japan aufgrund einer angeblichen Gerüchte in der Vergangenheit gewünscht. Wir sind jedoch der Meinung, Mexiko verkörpert den perfekten Spielplatz für die Reihe und ist eine tolle und vielseitige Wahl für das neue Setting.

Dynamisches Wetter und wechselnde Jahreszeiten sind natürlich wieder in Forza Horizon 5 vertreten. Das Feature, welches seine Premiere im vierten Teil feierte, soll diesmal jedoch auf andere Weise Einfluss haben. Wie genau dieser ausfallen wird, muss sich erst noch in den nächsten Wochen zeigen. Darüber hinaus sollen spezielle Areale abhängig von der Jahreszeit zugänglich sein. Wer durch die vielen Dschungel und Regenwälder donnert, der sollte mit heftigem Regenfall kein Problem haben. Doch, was wäre ein hübscher Open-World-Racer ohne jede Menge spannende Aktivitäten?

Festival-Freude: Minispiele, Events und Expeditionen

Forza Horizon 5 setzt natürlich wieder auf das altbewährte Festival-Prinzip und füllt Mexiko mit vielen spaßigen Events rund um Blitzer-Herausforderungen, Arcade-Minispiele und dem in Forza Horizon 4 etablierten Battle-Royale-Modus. Eine Neuerung, vermutlich eines der spannendsten Features, ist hingegen das sogenannte „EventLab“. Dabei handelt es sich um einen umfangreichen Editor, mit dem wir diverse Rennen, Stunts, Minispiele und vieles weitere erstellen können. Ein Spielspaßversprechen für einen langen Zeitraum also.

Ein weiterer neuer Spielmodus ist die nagelneue Karriere „Expeditions“. Laut Playground Games handelt es sich um eine „abenteuerliche Reise durch Mexiko“. Darin ist es unsere Aufgabe, die Spielwelt schrittweise zu erkunden und neue Orte für das Horizon-Festival zu erschließen. In der Gameplay-Präsentation seitens Xbox gab es zum genannten Modus tolle Szenen im üppigen mexikanischen Regenwald zu bestaunen. Wir sagen: gerne mehr davon.

Das Skill-Progressions-System aus Forza Horizon 4 wird beibehalten. Das bedeutet, auch in Forza Horizon 5 sammeln wir Skill-Punkte durch spezielle Manöver und riskante Aktionen, mit denen wir Perks freischalten können. Überarbeitet wurde hingegen der Multiplayer-Assistent, der mit einer neuen KI verbessert wurde. Bei einem Zusammentreffen mit anderen Fahrerinnen und Fahrern werden uns automatische Vorschläge zu Aktivitäten und Rennen anhand unseres Spielerprofils gemacht. Somit sollen die Grenzen zwischen Singleplayer-Gameplay und Multiplayer-Events noch mehr verwischt werden und die Erfahrung soll eine reibungslosere sein.

Multiplayer & Customization

Weitere Multiplayer-Ergänzungen sind Horizon Open, Horizon Tour und Horizon Arcade. Beim ersten Modus handelt es sich um eine Vielzahl an traditionellen Online-Multiplayer-Partien mit kompetitiver Ausrichtung. Horizon Tour hingegen fokussiert sich auf Straßentreffen und Erkundungen. In Horizon Arcade können wir uns in diversen Minispielen austoben. Im Trailer gab es einen Blick auf das Zerschlagen von Piñatas. Wir sind gespannt, welche witzigen Ideen Playground Games noch auf Lager hat. All diese Features sollen Forza Horizon 5 zum sozialsten Erlebnis der Reihe machen.


Ein Berg an Neuerungen: Die neuen Story-Expeditionen, der Kreativ-Modus „EventLab“ und eine Vielzahl an Verbesserungen versprechen Hit-Potenzial!

Abschließend dürfen diverse Customization-Optionen natürlich nicht fehlen – man will ja Eindruck schinden beim großen Horizon-Festival. Mit Forza Horizon 5 gibt es vielfältigere Optionen für das Aussehen unserer Spielfigur. Beispielsweise soll es anpassbare Frisuren geben sowie Beinprothesen, diverse Stimmoptionen und bevorzugte Pronomen – löblich. Rund um den Soundtrack gibt es noch keine Infos, die vielen Lizenzierungen sollten aber sicherlich in den nächsten Monaten eine große Rolle spielen.

Forza Horizon 5 erscheint am 09. November 2021 für Xbox Series X und Series S sowie für den PC via Game Pass. Darüber hinaus erscheint der Racer natürlich auch für die Xbox One. Wer also Besitzer des Game Pass ist, darf sich auf einen „Day One“-Release für die Plattform freuen – wie auch bei allen anderen Titeln der insgesamt 23 Xbox Game Studios. Laut Creative Director Mike Brown soll zwar jeder Spielbereich auf den neuen Konsolen besser aussehen, doch die Spielerfahrung auf der Xbox One soll ebenfalls großartig ausfallen. Alle Fassungen des Racers, die im November erscheinen, werden direkt bei Playground Games entwickelt. ❑

MACI MEINT



„Unser bisheriger Eindruck: Ein Fest für Racing-Fans! “

Xbox mit Vollgas in die Zukunft! Ja, ich bin ein Xbox-Enthusiast seit der allerersten Konsole aus dem Hause Microsoft, doch mal ganz objektiv: Das war auch ohne Microsoft-Sympathie eine fantastische E3-Show mit vielen tollen Überraschungen und Spielen (Somerville, Psychonauts, Replaced), die ich mir fett im Kalender markieren werde. Mein großes Highlight war aber natürlich, wie vermutlich für die meisten, Forza Horizon 5. Ich hatte viel Freude mit dem Vorgänger, doch das neue Setting in Form von Mexiko spricht mich weitaus mehr an, als das bei Großbritannien der Fall war. Darüber hinaus klingen die vielen Verbesserungen nach dem besten Teil der Reihe – wieder einmal. Es ist unfassbar, wie es Playground Games gelingt, mit jedem Spiel aufs Neue über sich hinauszuwachsen. Kleiner Reminder: Das ist das gleiche Xbox Game Studio, welches auch das kommende Fable entwickelt. Meine Vorfreude auf Mexiko? Riesig.


Gemeinsam umso spaßiger: Ein Aushängeschild der Reihe sind die vielen Multiplayer-Möglichkeiten. Die werden mit Teil 5 noch besser ins Spiel gestrickt und umgesetzt.

Jurassic World Evolution 2

Genre: Aufbau-Simulation
Entwickler: Frontier Developments
Hersteller: Frontier Developments
Termin: 2021

Die Entwickler von Frontier schicken ihren Dinosaurier-Erlebnispark in die zweite Runde und spendieren ihm mehr Features und vor allem Tiefgang.

Von: Matthias Dammes

Wenn uns die Evolutionsgeschichte eins gelehrt hat, dann das, dass das Leben sich nicht einsperren lässt. Das Leben bahnt sich seinen Weg, es erobert neue Territorien, es überwindet sämtliche Barrieren, ob schmerzlich oder gefährlich. Das Leben findet einen Weg – schon früh warnte Dr. Ian Malcolm, gespielt von Jeff Goldblum, immer wieder vor den Gefahren der Wiederbelebung der Dinosaurier. Trotz seiner Warnungen ist er aber auch immer wieder zugegen, wenn er in der Jurassic-Park- und World-Filmreihe mit seinen Vorhersagen wieder einmal Recht behalten sollte.

Somit gehört der exzentrische Chaoswissenschaftler schon zum Inventar des Jurassic-Universums. Also lässt er es sich auch nicht nehmen, in den Videospielen aufzutreten. So war es Jeff Goldblum höchstpersönlich, der auf dem Summer Game Fest Kickoff im Vorfeld der E3 2021 das kommende Jurassic World: Evolution 2 ankündigte. Die beliebte Park-Management-Simulation von Frontier geht also in die zweite Runde. Wir hatten kürzlich die Gelegenheit, den Machern virtuell über die Schultern zu schauen und einen ersten Eindruck von den Neuerungen zu bekommen.

Inseln sind so von gestern

Zeitlich setzt das Spiel nach den Ereignissen von Jurassic World: Das gefallene Königreich an. Es erzählt in seiner Kampagne allerdings eine eigenständige Geschichte. Mit dabei sind aber natürlich bekannte Figuren wie der bereits erwähnte Dr. Ian Malcolm (Jeff Goldblum) und die ehemalige Jurassic-World-Direktorin Claire Dearing, gespielt von Bryce Dallas Howard. Über Inhalte und Ablauf der Storykampagne wollten die Entwickler bisher aber noch nichts verraten.

Klar ist aber bereits, dass wir nicht mehr wie im Vorgänger auf die fünf Inseln der fünf Tode sowie die Hauptinsel Isla Nublar beschränkt sein werden. Wie die Ereignisse des letzten Kinofilms klarmachten, ist die Population der Dinosaurier nicht mehr auf Inseln beschränkt. Entsprechend können wir unsere Parks jetzt auch auf dem Festland errichten. Das erlaubt zum einen deutlich größere Karten. Zum anderen sind die Entwickler nicht mehr an das tropische Klima der Inseln gebunden. Stattdessen wird es diesmal Karten in verschiedensten Biomen geben. Bekannt sind bisher Wüsten- und Taiga-Umgebungen, weitere sollen im fertigen Spiel enthalten sein. Um uns ein paar der neuen Fea-



Die Entwickler betonen, dass das Spiel in erster Linie ein Dino-Manager ist, wo der richtige Umgang mit den Uhrzeitechsen an erster Stelle steht.


Kein Vergleich zu den kleinen Inseln des Vorgängers. In Jurassic World: Evolution 2 ist viel mehr Platz.



Willkommen im Jurassic Park! Die Besucher teilen sich jetzt in vier verschiedene Typen auf.



Erneut können die Fahrzeuge im Spiel auch manuell gesteuert werden, so wie diese Gyrosphere hier.

Vorne Rechts im Bild ist die Ranger-Station zu sehen, die zur Automatisierung der Wildhüter dient.

tures des Spiels zu zeigen, führen uns die Entwickler in der Präsentation durch einen Sandbox-Park im Taiga-Biom. Das sieht auf den ersten Blick schon erfrischend neu, aber dank der bekannten Gebäude auch bekannt aus. Die Karte besteht aus einer leicht hügeligen, weitläufigen Landschaft, die von einer Art Fjord durchzogen wird. Am Horizont erheben sich majestätische Berge mit schneebedeckten Gipfeln. Dem Klima entsprechend ist das Gebiet vor allem mit Nadelbäumen bewachsen.

Tierärzte auf Rädern

Die erste aktive Veränderung am Gameplay, die uns die Entwickler zeigen, betrifft die Ranger. Wie im Vorgänger handelt es sich dabei um Parkwächter, die mit dem Jeep ausrücken und das reibungslose Leben der Dinosaurier überwachen. Viele ihrer Aufgaben können nun aber automatisiert werden. Dazu wird innerhalb eines Geheges ein Ranger-Posten errichtet, dem ein Ranger-Team zugewiesen werden kann. Dieses Team unternimmt dann automatisch immer wieder Patrouillen in das betreffende Gehege, wo sie die ansässigen Dinos beobachten, scannen und die aktuellsten Informationen über ihren Zustand und Gesundheit sammeln.

Diese Informationsbeschaffung ist essentiell, denn in Jurassic World: Evolution 2 sind die Angaben über Komfort, Gesundheit und Zufriedenheit der Dinosaurier nicht immer automatisch up-to-date. Je länger die letzten Beobachtungen der Ranger zurückliegen, um so ungenauer werden die vorhandenen Informationen. Darüber hinaus können die Ranger aber auch weiterhin für Reparaturen und das Auffüllen der Fleischfresser-Futterstellen eingesetzt werden.

Kenner des Vorgängers fragen sich jetzt bestimmt, warum nur die Futterstellen der Fleischfresser? Ganz einfach, es gibt keine Futterstellen für Pflanzenfresser mehr. Stattdessen ernähren sich die Herbivoren nun direkt aus der sie umgebenden Natur. Das ergibt natürlich völlig Sinn. Wozu sollte man mühsam Heu und Äste herankarren, wenn es davon im Bewuchs des Geheges mehr als genug gibt. Allerdings gilt es jetzt bei einigen Sauriern auch auf spezielle Vorlieben zu achten. So essen Brachiosaurier für ihr Leben gern von sogenannten „Tall Nut“-Bäumen, die dann entsprechend in ihrem Gehege angepflanzt werden müssen.

Eine Aufgabe der Ranger wurde übrigens ausgelagert. Stellt ein Ranger zum Beispiel fest, dass mit einem Dino etwas nicht stimmt, kommt die neue mobile Veterinär-Einheit zum Einsatz. Diese Rücken vom neuen Gebäude der Palaeo-Medical Facility mit ihren Unimog-Laboren aus, um das betreffende Tier genauer zu untersuchen und zu diagnostizieren. Gegen normale Krankheiten kann der mobile Tier-



Ist ein Dino krank, wird das Med-Center informiert und ein mobiler Tierarzt losgeschickt.



Zu den neuen Dinos gehört der etwas putzig aussehende Amargasaurus.

arzt vor Ort die Behandlung durchführen. Sollte es sich um etwas Ernsteres handeln, muss der Dino unter Umstand in die medizinische Einrichtung transportiert werden.

Modulare Fressmeile

Neben den vertieften Mechaniken bei der Verwaltung unserer Dinosaurier, haben sich die Entwickler den Parkbesuchern angenommen, um auch hier mehr Spieltiefe zu erreichen. Das geht bereits damit los, dass alle Besucher nun in vier verschiedene Interessengruppen eingeteilt werden, die jeweils andere Dinge von ihrem Parkbesuch erwarten. Neben dem normalen Besucher gibt es nun also auch noch Abenteurer, Naturliebhaber und Besucher mit einer Vorliebe für Luxus. Diese Gruppen haben jeweils andere Vorlieben von Dinosauriern, die sie gerne sehen möchten.

Parkbesucher lassen sich aber nicht nur mit lebenden prähistorischen Tieren zufrieden stellen. Jeder geübte Parkmanager weiß, dass die Attraktionen ja nur dazu dienen, den zahlfreudigen Kunden in die Touristenfallen, bestehend aus Fressbuden, Souveniershops und völlig überteuerten Eventlocations, zu locken. Während es in diesem Bereich im Vorgänger eine Handvoll vorgefertigter Gebäude gab, überlassen die Macher nun dem Spieler viel mehr Kreativität. Die sogenannten Annehmlichkeiten-Gebäude sind jetzt nämlich zunächst nur leere Hüllen, die dann individuell ausgebaut werden können.

Bauen wir zum Beispiel ein großes Restaurant, stehen uns acht Slots für Inneneinrichtung zur Verfügung. Diese füllen wir mit verschiedenen Modulen wie einem digitalem Bestellsystem, einem Entertainer, einem Aquarium, einem Geschenkstand und vielen, vielen mehr. Jedes dieser Module richtet sich wiederum an verschiedene Besuchergruppen. Auf diese Weise können wir ganz genau steuern, welche Art von Besucher sich in dem Etablissement wohl fühlt und welche nicht. Mit jedem verbauten Modul erhöht sich natürlich der Unterhalt für das Gebäude. Es gilt also immer abzuwägen, ob sich die Investition in ein Modul durch eventuell steigende Kundenzahlen lohnt.

Neben der spielerischen Freiheit bei der wirtschaftlichen Ausrichtung von Gebäuden, stehen auch diverse optische Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung. So können wir Details an der Fassade, am Dach, am Eingang, der Beschilderung und den Dekorelementen im Umfeld verändern. Auch die Farbgebung vieler Elemente lässt sich an die persönlichen Vorlieben anpassen. Das ist alles ganz schick und dürfte Fans viel gestalterischen Spaß bereiten, so tief wie bei einem Planet Coaster geht das individuelle Parkbauen aber nicht. Wie die Entwickler erklären, soll es sich bei Jurassic World: Evolution 2 ja nicht in erster Linie um einen Parkmanager, sondern um einen Dinosaurier-Manager handeln.

Zu Land, Wasser und Luft

Die Stars sind daher natürlich die vielen verschiedenen prähistorischen Tierarten, die darauf warten, in unserem Park angesiedelt zu werden. Viele bekannte und beliebte Spezies aus dem Vorgänger sind dabei natürlich wieder mit von der Partie. Wer sich also an Triceratops, Stegosaurus, Brachiosaurus und natürlich T-Rex nicht satt sehen kann, der kommt auch diesmal wieder voll auf seine Kosten. Wie schon im Vorgänger spielt auch die Manipulation der DNA wieder eine Rolle. Hier wurden unter anderem die Möglichkeiten bei den Mustern und der Farbgestaltung der Dinos erweitert. Damit sollen sich die Dinos auch gut an die neuen Umgebungsarten des Spiels anpassen lassen.

Aber natürlich haben die Entwickler dem Spiel auch eine ganze Reihe neuer Arten von Urzeitechsen hinzugefügt. Dazu gehört der Amargasaurus, ein etwas gedrungen aussehender Pflanzenfresser mit zahlreichen Spitzen auf dem Halsrücken. Die große Neuerung sind jedoch die Flug- und Wasserechsen, die das Angebot eures Parks jetzt noch vielfältiger machen. Zu den Wasserdinos wollten uns die Entwickler noch nichts zeigen, aber wir haben immerhin schon einen Blick auf die berühmten Pteranodons werfen dürfen. Damit diese nicht unkontrolliert durch den Park fliegen, werden für Flugsaurier entsprechende Vogelhaus-Kuppeln aus Glas gebaut. Diese lassen sich mehrfach zusammenfügen, um ausreichend große Gehege für all die coolen Flugechsen zu schaffen.

Der Prozess, um an neue Dinos zu gelangen, ist altbekannt. Wir schicken Expeditionen los,



Bei der Gestaltung von Entertainment-Gebäuden wie diesem Restaurant lassen die Entwickler viel kreative Freiheit zu.

In der Brutstätte lassen sich jetzt mehrere Eier auf einmal synthetisieren und ausbrüten.

Für die neuen Flugsaurier werden große Glaßvolieren errichtet, die sich modular ergänzen lassen.

bis wir genügend genetisches Material gesammelt haben, aus dem wir dann neue Eier klonen können. Neu ist diesmal jedoch, dass wir mehrere Eier auf einmal synthetisieren können. Allerdings bilden möglicherweise nicht alle davon die von uns während der DNA-Bearbeitung angestrebten Eigenschaften aus. Also müssen wir dann wählen, welche Eier wir schlussendlich ausbrüten und welche nicht. Auch das Brüten kann jetzt für eine ganze Gruppe auf einmal durchgeführt werden, so dass wir relativ einfach mehrere Dinos derselben Art auf einmal ins Gehege entlassen können.

Anhand der vergleichsweise großen Gehege, die uns in der Demo gezeigt wurden, konnten die Entwickler noch eine weitere Neuerung deutlich machen, die für das Zusammenleben der Dinos nicht unerheblich ist. So bilden die verschiedenen Spezies nämlich eigene Territorien innerhalb der Gehege heraus, in denen sie sich hauptsächlich aufhalten. Diese Gebiete können sich überschneiden, können aber auch große Stücke enthalten, in denen der betreffende Dino keine fremde Art antreffen wird. Die Territorien sind dann auch wichtig, wenn man sich die Bedürfnisse der einzelnen Spezies anschaut. Wenn meinem Brachiosaurus hohe Bäume fehlen, bringt es wenig, wenn diese zwar im richtigen Gehege, aber außerhalb des Brachiosaurus-Territoriums gepflanzt werden.

Was soll schon schiefgehen?

Es wäre aber natürlich nicht Jurassic Park, wenn nicht stets die Gefahr bestünde, dass irgendwas gewaltig schiefgeht. Denn wir erinnern uns an das Eingangszitat, dass sich das Leben nicht einsperren lässt. Unsere Aufgabe ist es daher wieder, vor allem dafür zu sorgen, dass das eingesperrte Leben so zufrieden wie möglich ist, da es sich sonst einen Weg nach draußen sucht. Um diese Aufgabe zu erschweren, stellt sich uns natürlich auch wieder das Wetter in den Weg. Im Vorgänger waren es tropische Stürme, jetzt passen sich die Wetterkapriolen an die jeweilige Umgebung an. In der gezeigten Demo auf einer Taiga-Karte konnten wir so am Ende noch einen ausgewachsenen Schneesturm bestaunen, der auch direkt mal für Stromausfälle gesorgt hat.

Jurassic World: Evolution 2 baut auf den Stärken des Vorgängers auf und bringt mit sinnvollen Neuerungen mehr Spieltiefe in die virtuelle Dino-Betreuung. Die größeren Karten laden zum Austoben und Experimentieren ein. Neue Features wie Flug- und Wassersaurier bringen frischen Wind in den Park. Wichtig ist jetzt vor allem, dass die Entwickler die wirtschaftliche Komponente besser in den Griff bekommen. Hier war der Vorgänger viel zu leicht und wenig herausfordernd. Wenn genau das Spiel erscheinen soll, ist bisher nicht bekannt. Zumindest vor dem Jahreswechsel soll es aber noch soweit sein. ❑



Neben den Dinos müsst ihr euch jetzt auch um eure Arbeiter kümmern. Dieses Mitarbeiterzentrum hilft dabei.

MATTHIAS MEINT

„Mehr Platz für Dinos auf größeren Karten? Immer her damit."

Wenn ein Spiel Dinosaurier hat, dann haben die Entwickler bei der Konzeption ja schon mal sehr viel richtig gemacht. Denn Dinos mag doch jeder. Entsprechend habe ich auch den Vorgänger schon mit sehr viel Freude gespielt. Was ich jetzt von Jurassic World: Evolution 2 gesehen habe, stimmt mich positiv, dass ich auch mit diesem Spiel wieder meine Freude haben werde. Sehr gut gefällt mir die Vergrößerung der Karten, wodurch man nicht mehr so eingeengt ist wie auf den fünf Inseln. Die Verbesserungen und Neuerung bei Rangern, Gehegen und dem Umgang mit den Besuchern klingen vielversprechend. Meine eigene Motivation während der Kampagne kann das Spiel hoffentlich besser aufrecht erhalten, indem die Wirtschaft nicht mehr ganz so einfach gehalten wird. Dann kann ich auch verschmerzen, dass es bei den Baumöglichkeiten im Park selbst nicht die Tiefe eines Planet Coaster oder Planet Zoo erreicht.

E3

Riders Republic

Genre: Sportspiel
Entwickler: Ubisoft Annecy
Hersteller: Ubisoft
Termin: 02. September 2021

Mit Riders Republic kündigte Ubisoft 2020 einen geistigen Nachfolger zur MMO-Extremsport-Simulation Steep an. Im Vorfeld der E3 gab es nun neue Informationen. **Von:** David Benke

Stellt euch die Extremsport-Simulation Steep vor. Nur eben nicht bloß mit Skiern und Snowboards, sondern auch mit Mountainbikes, Wingsuits und Fallschirmen – dann habt ihr Riders Republic! Der riesige Multiplayer-Outdoor-Spielplatz wurde im vergangenen September im Rahmen eines Ubisoft-Forward-Livestream vorgestellt und soll Spielern die ideale Möglichkeit bieten, sich mit Gleichgesinnten zusammenzutun, in abgefahrenen Wettbewerben miteinander zu konkurrieren und einfach nur jede Menge Spaß zu haben! Aus dem für Februar 2021 angepeilten Release wurde allerdings nichts. Stattdessen wurde der Titel ins nächste Fiskaljahr verschoben. Nun haben sich die Macher von Ubisoft Annecy endlich mit neuen Infos an die Öffentlichkeit gewandt, umfangreiche Einblicke in ihr neues Werk gewährt und dabei gezeigt, worauf sich Multiplayer- und Sport-Fans in den kommenden Monaten freuen dürfen.

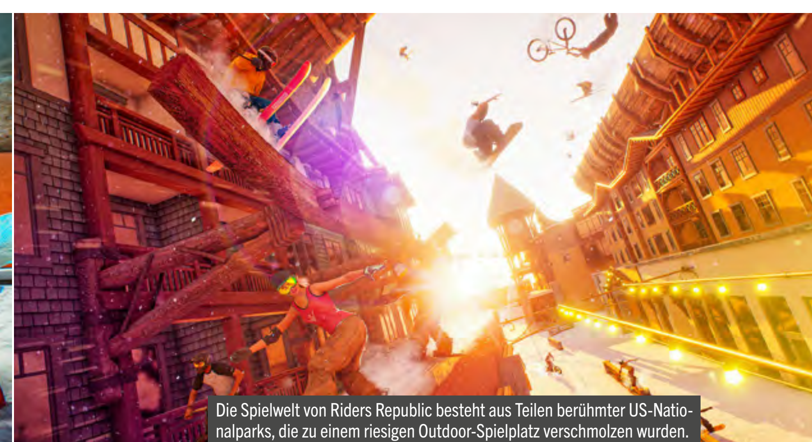
Into the Wild

Der Star von Riders Republic ist natürlich die Spielwelt. Die verspricht epische Szenerien, atemberaubende Ausblicke und in klassischer Ubisoft-Manier natürlich: jede Menge zu entdecken und noch viel mehr zu tun. Inspiriert wurde die Map von den Vereinigten Staaten, oder besser gesagt sieben der berühmtesten US-Nationalparks wie Yosemite, Bryce Canyon oder Zion. Deren Umgebungen wurden auf Basis von Reliefkarten und GPS-Daten im Maßstab 1:1 nachgebaut. Ihr könnt also Sehenswürdigkeiten wie Angels Landing oder Delicate Arch aus nächster Nähe bewundern oder auf ihnen herumklettern. Das erinnert mit den passenden Kamerafahrten fast ein wenig an die Aussichtspunkte aus Assassin's Creed.

Statt die Karte freizuschalten, versorgen euch die Naturwunder allerdings mit ein paar netten kleine Lektionen in Sachen Geographie. Zu jedem der insgesamt 45



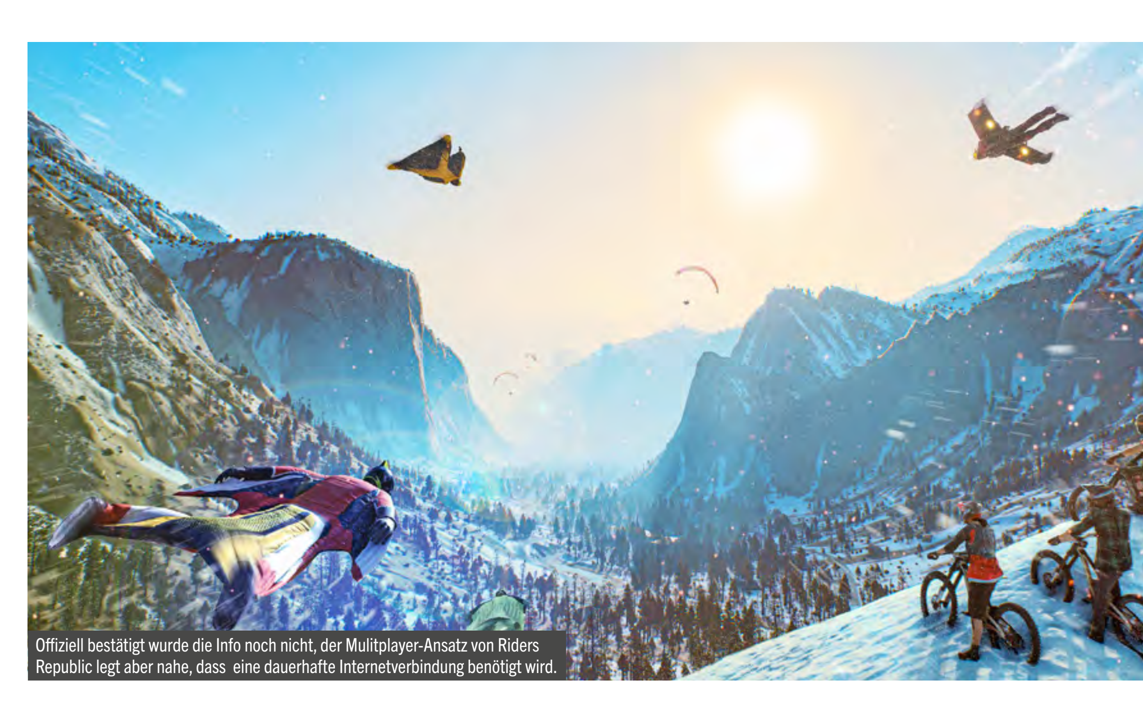
Eigentlich sollte die Extremsport-Simulation schon im Februar erscheinen, jetzt wird es mit dem Release aber wohl erst im Herbst soweit sein.



Die Spielwelt von Riders Republic besteht aus Teilen berühmter US-Nationalparks, die zu einem riesigen Outdoor-Spielplatz verschmolzen wurden.

Wahrzeichen gibt es einen kurzen Text mit lustigen Fun Facts, beispielsweise „Dieser Sandsteinbogen ist auch auf dem Nummernschild des Bundesstaates Utah zu sehen“ oder „Hier sind die Parkplätze stets knapp und die Schlange vorm Klo riesig“. Von diesen Infohäppchen abgesehen gibt es aber natürlich noch einiges mehr zu entdecken. Mit Sammelobjekten, Relikten oder Stunt-Herausforderungen wollen euch die Entwickler dazu motivieren, auch abseits der ausgetretenen Pfade auf Erkundungstour zu gehen und Flora und Fauna kennenzulernen.

Dabei könnte euch auch auffallen, dass sich Entwickler Ubisoft Annecy ein paar künstlerische Freiheiten bei der Gestaltung der Spielwelt erlaubt hat. Die Open World von Riders Republic ist keine exakte Nachbildung, sondern eher eine Verschmelzung der Vorbilder, die perfekt auf das Thema Outdoor-Extremsport zugeschnitten wurde. Heißt: Ihr könnt in Windeseile von der staubigen Canyon-Landschaft mit perfekten Downhill-Strecken rüber auf den verschneiten Berggipfel voller verlockender Felsvorsprünge hüpfen. Selbst die etwas urbaneren Gegenden sind mit Schildern, Rampen und Geländern gespickt, die geradezu zum Tricksen einladen.



Offiziell bestätigt wurde die Info noch nicht, der Mulitplayer-Ansatz von Riders Republic legt aber nahe, dass eine dauerhafte Internetverbindung benötigt wird.

Niemals allein, immer online

Navigieren könnt ihr die riesige Karte, die anscheinend bereits jetzt mit Events zugepflastert ist, per Minimap oder Kompass am oberen Bildschirmrand. Wer keine Lust hat, bis zum nächsten Wegpunkt zu laufen, der wechselt wie in Steep dynamisch zwischen seinen Sportgeräten. Für weite Strecken stehen auch ein Schneemobil und ein Paraglider zur Verfügung. Oder ihr nutzt eben die Schnellreisefunktion. Über die erreicht ihr auch ganz einfach den zentralen Treffpunkt des Spiels, die Riders Ridge. In diesem Social Hub könnt ihr Tricks lernen, die News checken, Kreationen mit der Welt teilen, wöchentliche Challenges meistern oder euch mit anderen Spielern kurzschließen. Offensichtlich setzt Ubisoft noch einmal deutlich mehr Fokus auf die soziale Komponente im Erlebnis. „Unser Spiel ist eine Community“, erklärten uns die Macher in einer Pressepräsentation. Man kann also wohl davon ausgehen, dass zum Launch auf ein Always-On-System gesetzt wird.

Das ist für reine Offline-Spieler zwar ziemlich nervig, bietet dem Rest allerdings die Möglichkeit, so gut wie alle Spielmodi mit anderen Ridern zusammen zu erleben. Und davon gibt es einige! Bisher stellte Ubisoft etwa die Online Cups vor, eine Art Ranked-Multiplayer, in dem ihr um einen Platz auf der globalen Highscore-Liste kämpft. Dazu gesellen sich aber auch noch diverse PvP- und Free-for-

Riders Republic wird zwei unterschiedliche Bedienungsmodi bieten: einen für Anfänger und einen für Profis. Die Controller sollen zudem frei belegbar sein.



In Riders Republic werdet ihr einige offizielle Offroad-Wettbewerbe nachspielen können, beispielsweise das Mountainbike-Event Red Bull Rampage.


Wie in Steep könnt ihr beim Erkunden der Spielwelt dynamisch zwischen verschiedenen Sportgeräten wie Ski und Fahrrad wechseln.

all-Spielvarianten. Ein besonderes Schmankerl sollen die stündlich stattfindenden Massenstartrennen sein. Die bieten genau das, was der Name verspricht: über 50 Teilnehmer, die sich auf einer Strecke tummeln und versuchen, bei all dem Chaos möglichst heil im Ziel anzukommen. Dabei wird fließend zwischen verschiedenen Terrains und Sportarten hin- und hergewechselt. Ihr startet also beispielsweise auf dem Snowboard, switcht dann zum Wingsuit und geht auf dem Fahrrad zum Schlussspurt über! Das klingt auf dem Papier nach einer Menge Spaß, auch wenn PS4 und Xbox One wohl nur mit rund 20 Spielern gleichzeitig rechnen dürfen.

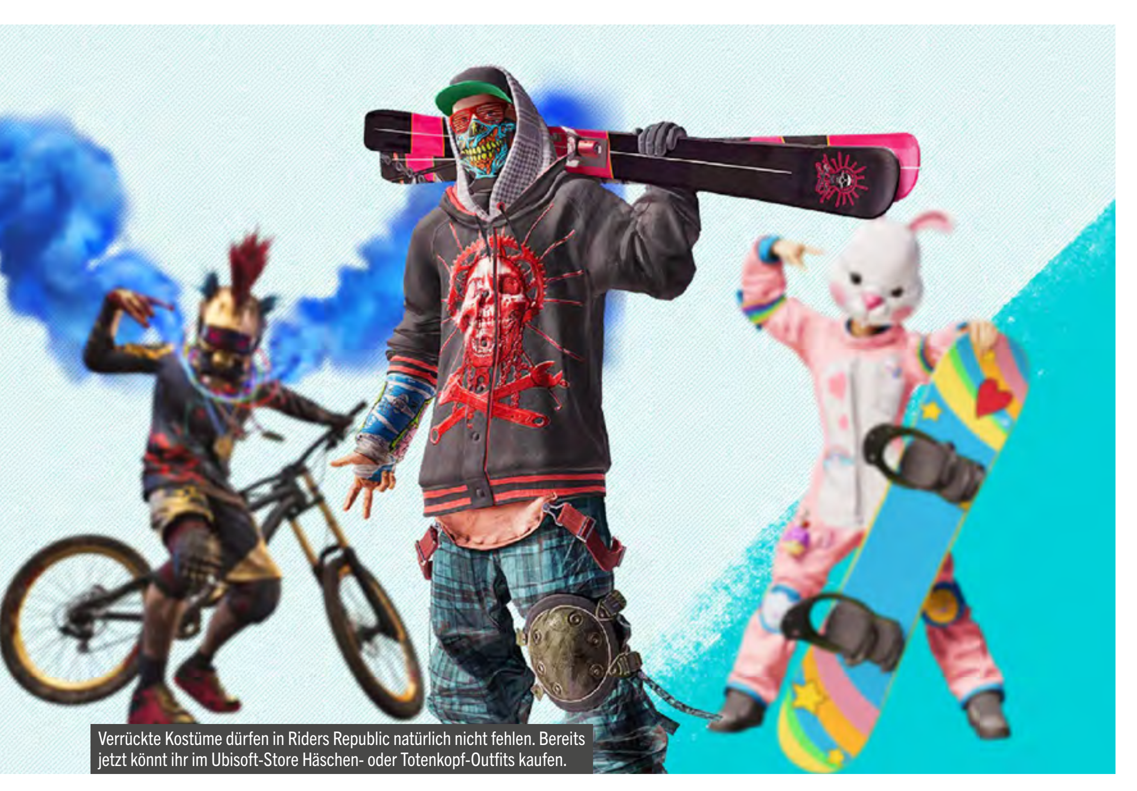
Im Tricks Battle sind es sogar nur zwölf Teilnehmer. Hier treten zwei Sechserteams in einer abgesteckten Arena gegeneinander an und müssen die Punktzahl des anderen übertrumpfen. Der Clou: Ähnlich wie im Graffiti-Modus aus Tony Hawk's Pro Skater könnt ihr mit gestandenen Flips, Grinds und Spins ganze Levelabschnitte in eurer Farbe einpinseln und so zusätzliche Multiplikatoren freischalten.

Mehr Arcade als Simulation

Spielerisch erinnert das Ganze unter anderem an die frühen SSX-Spiele aus dem Hause EA. Zumindest das Snowboarden in Riders Republic scheint nicht unbedingt auf Realismus getrimmt zu sein. Viel mehr stehen rasante Action, fette Kombos und krasse Tricks im Mittelpunkt. Die Moves variieren übrigens je nach Sportgerät. Ski, Mountainbike, Wingsuit und Co. verfügen alle über eine eigene Freestyle-Palette mit jeweils zwölf individuellen Spezialmanövern. Wie genau die sich steuern, das konnten wir jedoch noch nicht in Erfahrung bringen. Ubisoft versicherte aber bereits, man wolle eine möglichst zugängliche Spielerfahrung bieten. Entsprechend könnt ihr nicht nur eure Tastenbelegung frei wählen, es gibt auch zwei unterschiedliche Bedienungsmodi: Im Auto-Modus müsst ihr die Tricks nur beginnen und das Spiel stellt sicher, dass ihr eine perfekte Landung hinlegt. Man greift euch also bei Sprungweite, -höhe und Flugbahn unter die Arme oder unterstützt eure Balance beim Grinden. Im manuellen Modus habt ihr hingegen die vollständige Kontrolle, euer Erfolge oder Misserfolg liegt also ganz allein in euren Händen. Ihr müsst euch selbst um die Position eures Boards oder den richtigen Moment zum Absprung kümmern. Für einen gestandenen Trick bekommt ihr dafür aber auch zusätzliche Boni.

Ich will der Allerbeste sein!

Wer absolut gar keinen Bock auf andere Spieler hat, der kann schließlich auch noch private Sessions mit Freunden starten oder sich voll und ganz der Karriere widmen. Diese zeichnet ein recht vertrautes Bild: Ihr seid ein vielversprechendes Jungtalent im Extremsport-Bereich, das den Aufstieg an die Weltspitze packen will. Soweit, so Klischee. Spannend ist, dass ihr dabei zwischen sechs verschiedenen Disziplinen wie Bike Freestyle, Ski Racing oder Rocket Wingsuit wählen könnt, die alle eigene Karrierepfaden bieten. Dabei ist mal Geschwindigkeit, mal Geschicklichkeit gefragt. Das sorgt für Abwechslung und ist zudem schick in Szene gesetzt. Wenn ihr mit eurem Mountainbike einen Hügel hinunter rast, euch die Fans am Streckenrand zujubeln und der Kommentator von RidgeTV im Hintergrund auf euren Backflip steil geht, fühlt man sich wie der absolute Superstar.


Verrückte Kostüme dürfen in Riders Republic natürlich nicht fehlen. Bereits jetzt könnt ihr im Ubisoft-Store Häschen- oder Totenkopf-Outfits kaufen.

Damit ihr auch wirklich einer werdet, stellt euch das Spiel einen Mentor an die Seite: Brett Nale, Freeride-Veteran und der wohl beste Multi-Sportler aller Zeiten. Brett gibt euch einige hilfreiche Tipps, verschafft euch exklusive Sponsorendeals oder Zutritt zu den heißesten Veranstaltungen der Szene. Zu denen gehören auch ganz besondere Boss-Events oder Großereignisse, die teilweise sogar auf echten Wettbewerben basieren. Wer ganz groß rauskommt, darf beispielsweise auch am Red Bull Rampage oder den X-Games teilnehmen.

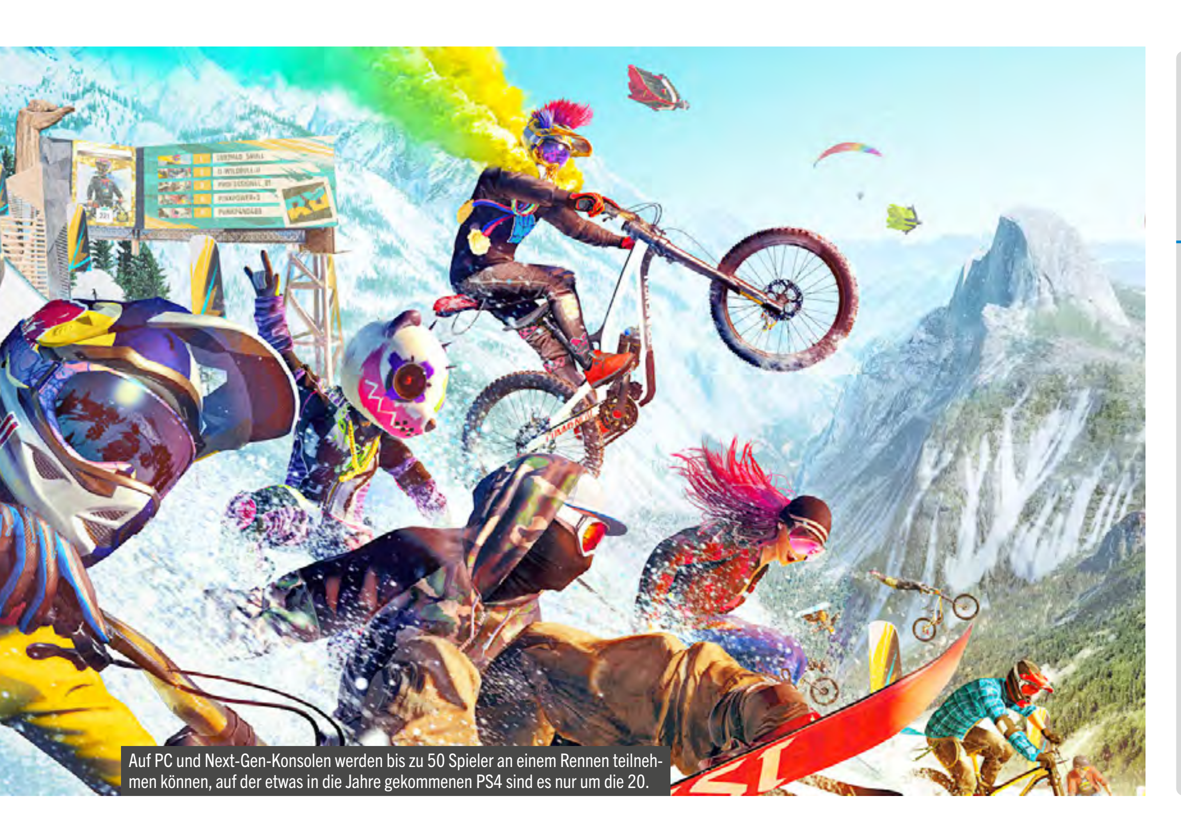
Für jeden Sieg, für jede abgeschlossene Challenge sammelt ihr Sterne, mit denen ihr wiederum neue Rennen oder neue Ausrüstung freischaltet. Als Multiplayer-


Der Fokus von Riders Republic liegt auf dem gemeinsamen Erkunden der Spielwelt, es wird aber auch eine Kampagne für Solo-Spieler geben.

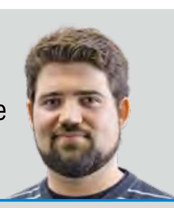
Titel legt Riders Republic enormen Wert darauf, dass ihr euch mit eurem ganz eigenen Style von der Masse abhebt. Entsprechend erwarten euch Unmengen an Anpassungsmöglichkeiten – sowohl für euren Charakter als auch euer Sportgerät. Ihr könnt die teuren Markenklamotten von Burton und Rossignol auftragen, euch in Bärchen-Kostüme zwängen oder fesche Emotes zur Schau stellen. Wer es ganz abgefahren haben will, kann sein Mountainbike auch gegen einen fahrenden Hot-Dog-Stand tauschen und damit die Piste hinunter brettern. Die Werte dieser neuen fahrbaren Untersätze sollen sich im Spielverlauf sogar noch weiter verbessern lassen. Jeder passt also zu einem ganz individuellen Spielstil.

Schon wieder Fornite-Look?

Ob einem dieser flippig bunte Stil zusagt, ist natürlich Geschmackssache. Er passt aber in den aktuellen Trend, der zuletzt bereits Destruction Allstars, Roller Champions oder Knockout City hervorgebracht hat. Und ganz ehrlich: In sich wirkt das Setting stimmig, wie eine skurrile Mischung aus Forza Horizon und Tomorrowland. Grafisch haut Riders Republic zwar wohl niemanden vom Hocker, augenscheinlich setzt Ubisoft noch immer auf die ANVIL-Engine, die bereits vor knapp fünf Jahren bei Steep zum Einsatz kam. Wenn wir auf Next-Gen-Konsolen mit den angekündigten 60 Bildern pro Sekunde, 4K-Auflösung und einem dynamischen Wechsel zwischen First- und Third-Person-Perspektive rechnen dürfen, würde uns das fürs Erste aber schon mal reichen. Ob es tatsächlich so kommen wird, davon können wir uns voraussichtlich bereits in den kommenden Wochen selbst überzeugen. Ubisoft plant nämlich noch vor der finalen Veröffentlichung diverse Beta-Tests, in denen Riders Republic gespielt werden kann. Als neues Releasedatum ist nun der 02. September 2021 angepeilt. Dann soll der Outdoor-Extremsport-Spielplatz für PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X und Google Stadia erscheinen. Außerdem wird er ab dem ersten Tag auch im hauseigenen Abo-Service Ubisoft+ enthalten sein. ❑


Auf PC und Next-Gen-Konsolen werden bis zu 50 Spieler an einem Rennen teilnehmen können, auf der etwas in die Jahre gekommenen PS4 sind es nur um die 20.

DAVID MEINT



„Das schaut ganz witzig aus. Die Frage ist nur: Wie lange bleibt es witzig?“

Was ich bisher von Riders Republic zu sehen bekommen habe, machte einen echt ordentlichen Eindruck. Der Titel scheint wie eine logische Weiterentwicklung von Steep: noch größere Welt, noch mehr Sportarten, noch mehr Spieler. Das kann eine Menge Laune machen, besonders zusammen mit Freunden. Die Frage bleibt aber: Hat Ubisoft Annecy auch an anderer Stelle genug Veränderungen im Vergleich zum geistigen Vorgänger vorgenommen? Die Wintersport-Simulation verlor nach gut 15 Stunden ihren Reiz, das Maximallevel war erreicht, die meisten Challenges waren abgeschlossen. Die Motivation, da noch weiterzuspielen hielt sich in Grenzen. Wenn Riders Republic schafft, das besser zu machen, bin ich zuversichtlich, dass uns hier im Herbst eine launige Mehrspieler-Sause ins Haus steht.



Genre: Action-Adventure
Entwickler: Asobo Studio
Hersteller: Focus Home Interactive
Termin: 2022

Am Ende des Trailers ist dieses Kind in einer Küstenregion zu sehen. Neuer Charakter? Rückblick in Amicias Kindheit? Wir wissen es auch nicht, aber das Wetter ist echt schön.

A Plague Tale: **Requiem**

Der Stealth-Geheimtipp erhält im nächsten Jahr sein wohlverdientes Sequel. Wir haben erste Infos!

Von: Sascha Lohmüller

A Plague Tale: Innocence gehörte zu den ganz großen Überraschungen des Jahres 2019. Dass dem so sein könnte, das hatten wir bereits im Vorfeld vermutet, als wir die Entwickler von Asobo Studio in Frankreich besuchten. Das fertige Spiel übertraf dann jedoch noch einmal unsere Erwartungen, sahnte eine Top-Wertung ab und schlich sich in die Herzen der Story- und Schleichspiel-Fans. Da ist es nur logisch, dass an einer Fortsetzung gewerkelt wird.

Das Ende der Unschuld

Teil Zwei hört auf den Untertitel Requiem und stellt erneut das Geschwisterpaar Amicia und Hugo in den Mittelpunkt. Wir erinnern uns: Im ersten Teil mussten die beiden vor der Inquisition fliehen und schlugen sich durch das vom Hundertjährigen Krieg und von der Pest verheerte Frankreich des 14. Jahrhunderts. Die Teenagerin Amicia fungierte dabei als Beschützerin des gerade einmal fünfjährigen Hugo, wodurch sich ein sehr gelungener Gameplay-Mix aus Rätseln und Schleicheinlagen ergibt. Kämpfe gab es aufgrund der Charaktere nur wenige, schließlich konnte sich die mit einer Steinschleuder bewaffnete Amicia nur schwer gegen Ritter, Soldaten und andere ausgebildete Kämpfer behaupten.

Requiem knüpft an genau diese Ausgangssituation an: Das Setting ist dasselbe, ein Frankreich in Zeiten des Krieges und der Pest, auch die beiden Hauptcharaktere sind wieder an Bord, wenn auch etwas gealtert. Hugo scheint nun um die zehn Jahre alt zu sein, aus Amicia wurde eine junge Frau. Zudem scheint sie im zweiten Teil der Story etwas wehrhafter zu sein, denn ihre Steinschleuder hat sie nun gegen eine weitaus tödlichere Armbrust eingetauscht. Auch wirkt die Protagonistin deutlich entschlossener und kampfestlustiger, denn der Rattenplage im Trailer stellt sie sich ohne zu zögern entgegen. Die Mystery-Elemente des Vorgängers, die mit den widerlichen Nagern und Hugo zu tun haben und über die wir an dieser Stelle nicht zu viel verraten wollen, scheinen also erneut eine große Rolle zu spielen.

Technisch macht das Spiel durch den Generationswechsel natürlich auch noch mal einen Sprung. Die Grafik sieht detaillierter und feiner aus, beeindruckend waren zudem die unzähligen Ratten, die durch die Straße im Trailer wuselten. Erscheinen soll Requiem aber erst 2022. ❑

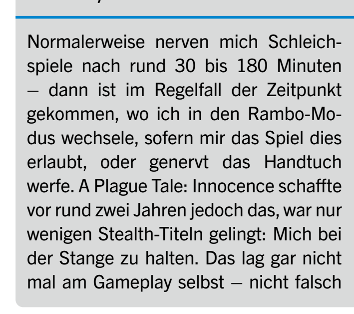

Einfach mal bolzen: Amicia tauscht die Steinschleuder aus dem ersten Teil gegen eine schicke Armbrust.


Typisch Stealth-Spiel: Gekämpft wird meist feige und hinterrücks. Zumindest wenn es die Gegner machen. Wenn wir selbst so agieren, ist das natürlich eher clever.

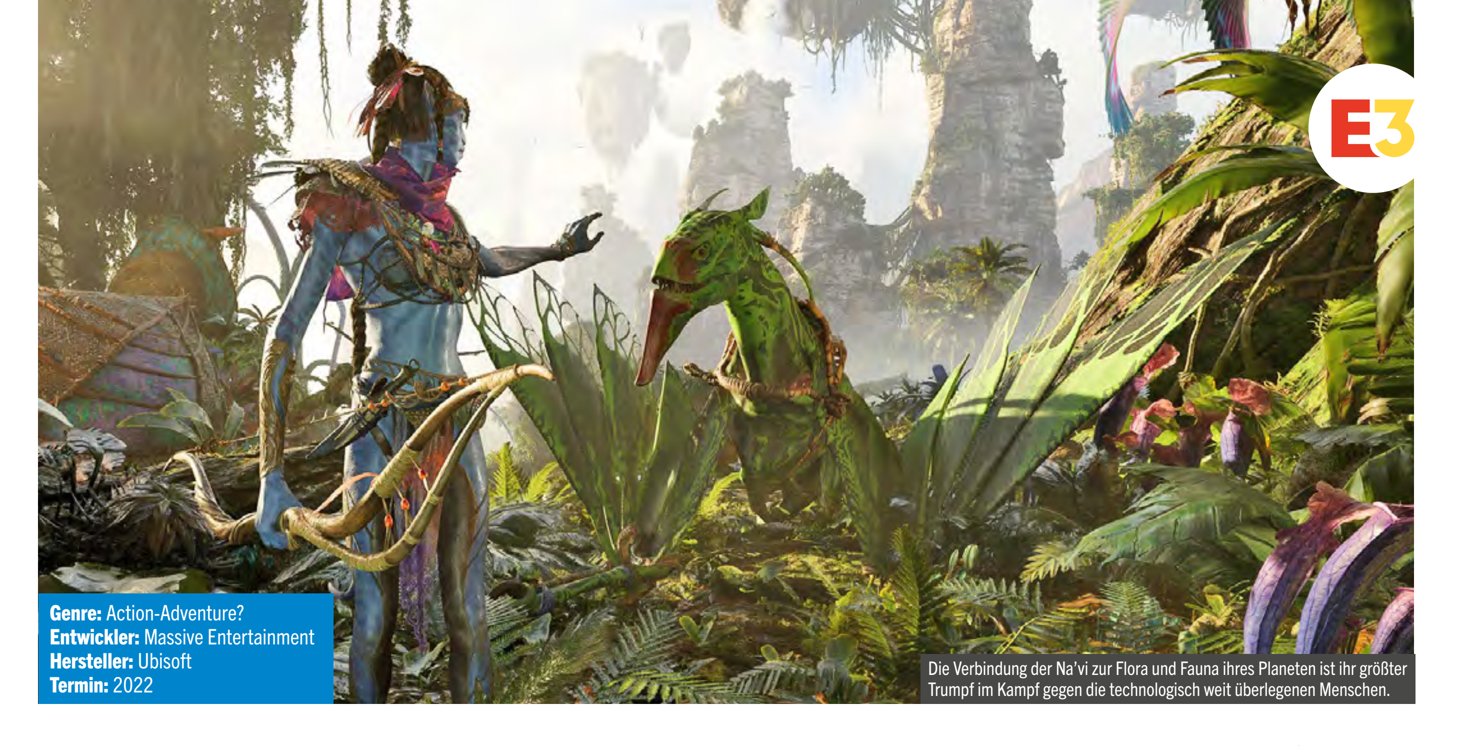
SASCHA MEINT



„Neue Pestgeschichten? Immer her damit, besser als Corona-Stories!“



Normalerweise nerven mich Schleichspiele nach rund 30 bis 180 Minuten – dann ist im Regelfall der Zeitpunkt gekommen, wo ich in den Rambo-Modus wechsele, sofern mir das Spiel dies erlaubt, oder genervt das Handtuch werfe. A Plague Tale: Innocence schaffte vor rund zwei Jahren jedoch das, war nur wenigen Stealth-Titeln gelingt: Mich bei der Stange zu halten. Das lag gar nicht mal am Gameplay selbst – nicht falsch verstehen, die Mischung aus ein paar Rätseln, viel Geschleiche und einigen wenigen Kämpfen funktionierte tadellos. Was mich jedoch zum Weiterspielen animierte, waren die fantastisch umgesetzte, gnadenlose Spielwelt, die famos geschriebenen Charaktere und die spannende Mittelalter-Story. Wenn Requiem an genau diese Stärken anknüpft, mache ich mir keine Sorgen, dass uns hier ein würdiger Nachfolger erwartet.



Genre: Action-Adventure?
Entwickler: Massive Entertainment
Hersteller: Ubisoft
Termin: 2022

Die Verbindung der Na'vi zur Flora und Fauna ihres Planeten ist ihr größter Trumpf im Kampf gegen die technologisch weit überlegenen Menschen.

Avatar: Frontiers of Pandora

Der zweite Film steht ins Haus, der zweite Videospielausflug ebenfalls! Hoffentlich wird der besser als der erste …

Von: Sascha Lohmüller

James Camerons Avatar: Aufbruch nach Pandora belegt seit mittlerweile rund zwölf Jahren die Spitzenposition der erfolgreichsten Filme aller Zeiten – Star Wars, Marvel, Disney und Harry Potter zum Trotz. Ginge es nach Cameron wären mittlerweile auch bereits die Teile 2-5 erschienen, doch eine Mischung aus ausufernden Plänen, Größenwahn und Corona hat dazu geführt, dass mit dem zweiten Teil aktuell Ende 2022 zu rechnen ist und es dann im Zwei-Jahres-Rhythmus weitergeht. Die Chancen stehen also gar nicht sooo schlecht, dass das nun zur E3 angekündigte Frontiers of Pandora noch vor der Filmfortsetzung in den Händlerregalen aufschlägt. Zumindest Teil 3 sollte aber terminlich zu schlagen sein.



Mit dem Na'vi nach Pandora

Mit was für einem Spiel wir es dabei zu tun bekommen, ist aber leider noch gar nicht so wirklich klar. Aufgrund der Szenen im Trailer lässt sich zumindest eine offene Welt auf Pandora vermuten, die die aus dem Film bekannte fremdartige Natur bietet. Riesige Bäume, bunt-leuchtende Blumen, an Dinosaurier erinnernde Lebewesen und zwischendurch die blauhäutigen Na'vi. Als Kontrast dazu sahen wir auch bereits eine hochtechnisierte Militärbasis der Menschen, Fabriken, Baracken und verschmutzende Kraftwerke inklusive. Und natürlich Kampfmechs und -hubschrauber. Ob wir auch aufseiten der Menschen im Spiel unterwegs sind, ist allerdings noch nicht klar. Vielmehr lässt der Trailer erahnen, dass wir hauptsächlich als Na'vi unterwegs sind und uns gegen die menschlichen Invasoren zur Wehr setzen. Dabei kommen Pfeil und Bogen bzw. Speere zum Einsatz, primitive Explosiv-Projektile inklusive. Zudem waren die Na'vi auf dem Rücken pferdeähnlicher Wesen und einer Art Flugsaurier zu sehen – wir hoffen mal schwer, dass wir im fertigen Spiel Tiere zähmen und tatsächlich zur freien Fortbewegung nutzen können. Was ebenfalls bereits zu sehen war: Es scheint eine Ego-Perspektive zu geben. Ob diese der Standard ist oder nur eine Option, lässt sich aber auch noch nicht sagen. Grafisch macht der Trailer bereits einiges her, ob die verwendete Snowdrop-Engine (The Division 1+2) aber auch Spielszenen in dieser Qualität darstellen kann, wird sich noch zeigen müssen – 2022 soll es soweit sein. Und da glauben wir zumindest eher dran als an die Filmstarts … ❑



Hat den Kamm auf: Die Tiere auf Pandora erinnern oft an Saurier aus unserer realen Urzeit.



Mech-Kameraden: Die Menschen, die Pandora für sich beanspruchen, kontern Pfeil und Bogen mit Kampfrobotern. Unfaires Ding, das.

SASCHA MEINT

„Viele Infos gibt es noch nicht – abwarten, was Massive aus der Lizenz macht."

In der Filmografie von James Cameron nimmt Avatar jetzt nicht unbedingt meine persönliche Pole Position ein. Wie auch, schließlich hat der Mann auch bei Aliens und Terminator 1 und 2 Regie geführt. Nichtsdestotrotz mag ich Avatar trotz all seiner Schwächen. Gar nicht mal aufgrund der dann doch recht vergessenswerten Handlung, sondern aufgrund der Message und der echt schick gestalteten Filmwelt. Und genau die stach dann auch im ersten Trailer zu Frontiers of Pandora ins Auge. Der von Cameron geschaffene Alien-Planet, mit seiner Mischung aus wilder Natur und hochtechnisierten Eindringlingen, wäre eine fantastische Basis für ein Spiel à la Horizon: Zero Dawn. Mit Pfeil und Bogen gegen Kampfmechs, Dinos zähmen, die Wildnis entdecken … das klingt cool – sofern es denn im Endeffekt auch darauf hinausläuft. Kann natürlich auch ein asymmetrischer Multiplayer-Shooter werden. Das wär dann aber kacke.

Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Hersteller: Team Ninja
Termin: 2022

Von: Stefan Wilhelm

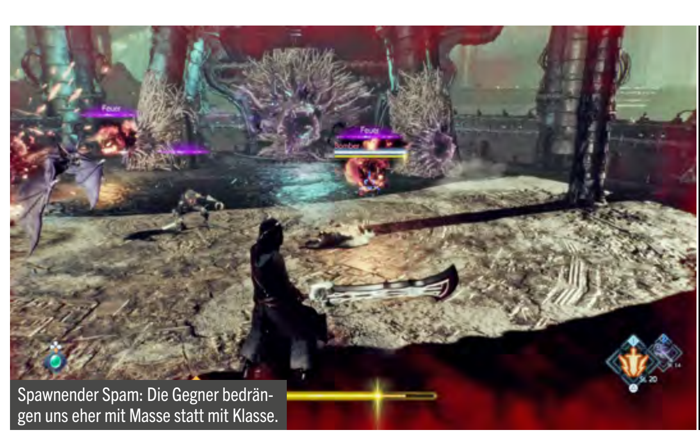
Team Ninja arbeitet an einem Souls-like im Final-Fantasy-Universum. Wir haben die Demoversion des schrägen Spinoffs gespielt und sind noch nicht überzeugt!

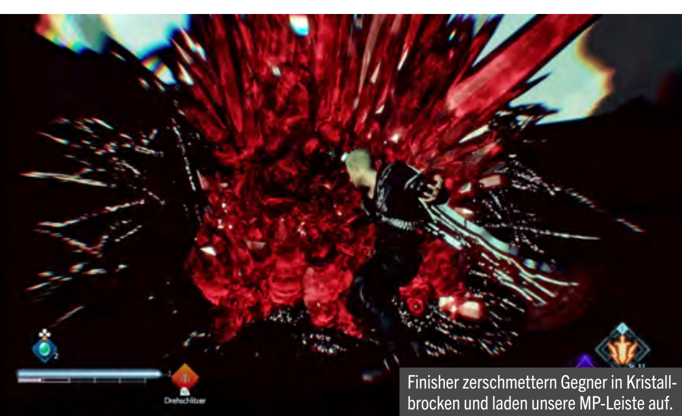
Ein reichlich peinlicher Trailer mit völlig deplatzierten Charakteren und eine Demo, die einen Patch benötigte, um sie überhaupt starten zu können – das Erste, was die Gaming-Öffentlichkeit von Stranger of Paradise: Final Fantasy Origins mitbekam, war eine Bauchlandung in doppelter Ausführung. Warum sehen die Charaktere aus, wie eine halb gute Devil-May-Cry-Cosplaytruppe? Was sollen diese stumpfsinnigen Dialoge? Und ist das Spiel am Ende nur ein Nioh-Abklatsch mit bekanntem Namen? Auf der Suche nach Antworten haben wir uns mehrmals durch die Demo gekämpft und dabei festgestellt: Die sich abzeichnende Katastrophe ist Stranger of Paradise zwar nicht geworden, eine ziemliche Baustelle ist das Spiel aber dennoch.

Weit weg von den Wurzeln

Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin ist das neueste Projekt der Ninja-Gaiden- und Nioh-Entwickler von Team Ninja, die sich mit Square Enix zusammengetan haben, um dem FF-Universum sein eigenes Souls-like zu bescheren. Gleichzeitig deutet der Untertitel an, dass es sich dabei um eine Neuinterpretation des ersten Final Fantasy handelt. Das legendäre JRPG also, das Entwickler Square 1987 haarscharf vor dem Bankrott bewahrte. Von dessen bodenständigem Fantasy-Setting ist Stranger of Paradise jedoch weit entfernt: Unsere Krieger des Lichts Jack, Jed und Ash wirken im düsteren Dungeon ähnlich fehl am Platz wie schon ihre Final-Fantasy-15-Kollegen. Protagonist Jack erinnert an Shooter-Helden von 2010 und startet den Feldzug gegen Goblins, Bomber und Skelette in Jeans und T-Shirt. Hat Charakterdesigner Tetsuya Nomura mittlerweile einfach keine Lust mehr? Deutet der seltsam alltägliche Kleidungsstil auf eine abstruse Parallelwelt-Story hin? Sei's drum, Stranger of Paradise ist im Kern ein Souls-like und muss daher primär mit seinem Gameplay überzeugen!

Wir starten unsere Jagd nach dem Chaos mit einem kurzen Tutorial und fühlen uns direkt an die beiden vorherigen Souls-likes von Team Ninja erinnert. Das Willensbruch-System, mit dem wir Geg-


Spawnender Spam: Die Gegner bedrängen uns eher mit Masse statt mit Klasse.


Finisher zerschmettern Gegner in Kristallbrocken und laden unsere MP-Leiste auf.



Neben unseren Stats müssen wir eine ellenlange Liste an Ausrüstung im Blick behalten.

ner für Finisher weichklopfen, ist der Ersatz für die Ki-Mechanik aus Nioh und funktioniert hüben wie drüben. Allerdings sind die Feinde in Stranger of Paradise ein Stück zäher und wir zunächst mit weniger Angriffen ausgerüstet. Neben einer simplen Drei-Schläge-Combo mit unserem Riesenschwert, die wir mangels Ausdauerleiste beliebig oft verwenden dürfen, können wir noch klassisch blocken, parieren und ausweichen. Für alle weiteren Aktionen kommt eine MP-Leiste zum Einsatz, die sich über Treffer, Paraden und Finisher auflädt. Ist ein Balken voll, können wir als Schwertkämpfer besondere Combos loslassen, etwa einen Wirbelschlag oder einen Ansturm-Angriff.

Und diese Moves brauchen wir auch, denn schon kleine Standard-Goblins können einiges einstecken, womit wir beim ersten Problem des Kampfsystems wären: Es fühlt sich lasch und kraftlos an. Unser Riesen-Zweihänder schwingt sich seltsam schnell, hat aber auf Feinde, ihre Angriffe und Lebensleisten unbefriedigend wenig Auswirkung. Mit den MP-Attacken schicken wir die Gegner schneller auf die Bretter, aber auch diese Aktionen sind recht schwach, wenn man bedenkt, wie viel Mühe es erfordert, die Manaleiste aufzufüllen. Wer die Kämpfe flotter gestalten will, dreht den wählbaren Schwierigkeitsgrad in bis zu vier Stufen herunter. Auf der Stufe „Schwer“ stecken Standardgegner mehr Treffer ein als so mancher Dark-Souls-Boss.

Klassenkrampf und Feature-Überfluss

Der Schwertkämpfer ist jedoch nur einer von drei Jobs, die wir in der Demo ausprobieren konnten. Mit der Wahl unserer Waffe ändert sich nämlich Jacks Klasse, seine Fähigkeiten und teils die tragbare Ausrüstung. Steuert sich der lanzentragende Pikenier noch recht gewohnt, müssen wir uns beim Schwarzmagier ordentlich umstellen: Statt Kombos feuern wir dann Zauber ab, die wir in der Hitze des Gefechts in einem Ringmenü auswählen und für mehr Flächenschaden aufladen können. Fürs Zaubern müssen wir stehen bleiben, das gewünschte Element wählen wir dann per linkem Analogstick. Im Demo-Dungeon werden wir regelmäßig von großen Feindeswellen überrascht, die dann teils auch noch aus zähen Generatoren nachspawnen. Und im Gegensatz zu den klassischen Feinden wie Goblins, Bombern und Tonberrys zucken wir beim kleinsten Treffer zusammen und werden nervig oft bei Aktionen unterbrochen.

Das zweite große Problem des Kampfsystems ist dementsprechend, wie hakelig und widerspenstig es sich steuert. Unser Ausweichsprung ist steif und abgehackt, unsere Angriffe ebenso, und vor allem das Zaubermenü ist für die Geschwindigkeit der Kämpfe wenig intuitiv. Apropos unintuitiv: Die Demo haut uns neue Mechaniken im Minutentakt um die Ohren und lässt uns kaum Zeit, uns in die vielen Subsysteme einzufinden, die Final-Fantasy-typisch auch noch umständlich benannt sind. Hier sind wir guter Dinge, dass uns das fertige Spiel dann doch etwas behutsamer an die Materie heranführt. Team Ninja wollte uns offensichtlich schon in der Demo möglichst viele Aspekte des Kampfsystems ausprobieren lassen, was das Ganze jedoch ordentlich überladen wirken ließ.

Ist das ein Hoffnungsschimmer? Ich kann nichts erkennen!

Aber tatsächlich finden sich im Wust aus überfrachteten Menüs, ständigen Loot-Drops mit marginalen Verbesserungen und hakeligem Gekämpfe auch einige gelungene Ideen: Dass wir unsere MP-Leiste mit Parade-Serien auffrischen können, um dann die gegnerische Ausdauer zu brechen, erinnert entfernt an die grandiosen Duelle eines Sekiro: Shadows Die Twice. Das umständliche Zaubern ermöglicht uns an manchen Stellen besondere Interaktionen, wenn wir etwa Gras in Brand setzen, um eines Wolfsrudels Herr zu werden. Der Bosskampf gegen Bösewicht Garland ist ein knackiger Schlagabtausch, der sich mit sauberen Hitboxen und nachvollziehbaren AnLgriffsmustern auf die Stärken des Genres konzentriert. Und wer noch die deplatzierten Oneliner aus dem Trailer in den Ohren hat, wird sich freuen, dass die Charaktere in der Demo überwiegend die Klappe halten.

Unsere Augen werden dafür nicht gerade verwöhnt. Dass die Probeversion ausgerechnet PS5-exklusiv ist, wirkt wie ein schlechter Scherz. Stranger of Paradise könnte genauso gut auf einem Server irgendwo in Japan laufen, denn die Optik ist wahnsinnig unscharf, flimmert und ruckelt wie ein Livestream bei schlechter Internetverbindung. Meistens sehen wir davon jedoch ohnehin wenig, da die Umgebungsbeleuchtung das Bild regelmäßig in Schwarz ersaufen lässt.

Team Ninja hat in der Vergangenheit bewiesen, dass es sich Spieler-Feedback aus Vorab-Tests sehr zu Herzen nimmt, man kann also zuversichtlich sein, dass sich bis zum Release des Spiels im nächsten Jahr noch einiges tut. Stranger of Paradise fehlt es aber noch gewaltig an Feinschliff und an einem roten Faden, der das überladene Kampfsystem und das seltsame Setting auf Kurs bringt. ❑



Teils durften wir Magie benutzen, um mit der Umgebung zu interagieren. Mehr davon!

STEFAN MEINT



„Einige Aspekte haben durchaus Potenzial, aber insgesamt muss hier noch viel passieren.“

Mein Ersteindruck von Stranger of Paradise war zunächst wirklich bescheiden: Die Grafik ist schrecklich, die Gegner sind zäh und das Kampfsystem sowie die Benutzeroberfläche sind überladen und unübersichtlich. Erst der Bosskampf gegen Garland ließ Spaß aufkommen und motivierte mich dazu, den Dungeon nochmals zu durchstreifen. Mit hochgeleveltem Charakter und Ausrüstung gestalten sich die Standard-Fights etwas flotter, sonderlich rund wirkt das Spiel aber auch dann nicht. Zur Story lässt sich anhand der Demo noch nichts sagen, allerdings finde ich es etwas schade, dass man das Setting anscheinend so krampfhaft umgedichtet hat. Wer also ein klassisches Fantasy-Szenario erleben will, muss sich weiterhin bis Teil 16 gedulden.



UND DAS GAB'S AUCH NOCH …

Auf der virtuellen E3 wurden nicht nur die Spiele auf den letzten Seiten ausführlich gezeigt, es gab auch noch jede Menge News zu anderen Titeln – hier eine kleine Auswahl.

Starfield

Mit Meisterwerken wie Morrowind, Skyrim oder Fallout 3 hat Bethesda Rollenspielgeschichte geschrieben und das Genre geprägt. Die Enthüllung von Starfield wurde darum mit Spannung erwartet, immerhin handelt sich um Bethesdas erste neue Marke seit 25 Jahren. Anstelle von Fantasy und Postapokalypse gibt's diesmal ein waschechtes Sci-Fi-Abenteuer im Weltraum. Die Entwickler versprechen ein sehr umfangreiches Rollenspiel, das – typisch Bethesda – bevorzugt aus der Ego-Ansicht gespielt wird. Ihr erstellt einen Charakter frei nach euren Wünschen und erkundet mit ihm die Weiten des Alls. Laut Bethesda werdet ihr dabei die Antwort auf die größte Frage der Menschheit suchen – was auch immer das heißen soll. Spielerisch soll man enorme Freiheiten genießen und auch grafisch scheint Bethesda einen gewaltigen Schritt nach vorn zu machen: In einem Trailer wird das Spiel mit äußerst stimmungsvollen Szenen präsentiert, die allesamt mit der neuen Creation Engine 2 entstanden sind. Zu sehen sind Astronauten, Raumschiffe, detailverliebte Cockpits, eine Planetenoberfläche und vieles mehr. Eine Enttäuschung gab's aber sogleich für Playstation-Fans, denn Starfield wird voraussichtlich nur für PC und Xbox-Konsolen erscheinen. Starfield soll direkt zum Release auch Teil des Xbox Game Pass sein.

Genre: Rollenspiel
Publisher: Xbox Game Studios
Entwickler: Bethesda Game Studios
Termin: 11. November 2022


Kein Fallout, kein Elder Scrolls: Mit Starfield bricht Bethesda erstmals zu den Sternen auf.


Der Grafikstil im Trailer wirkt angenehm realistisch und detailverliebt.

Age of Empires 4

Lange mussten Fans warten, in wenigen Monaten ist es nun endlich soweit. Mit Age of Empires 4 wird eine der beliebtesten Marken der Echtzeit-Strategie fortgesetzt. Im Rahmen der E3 haben die Entwickler von Relic Entertainment unter anderem Informationen über die Kampagnen des Spiels veröffentlicht. Vier dieser mit historischen Geschichten verknüpften Feldzüge wird es im fertigen Spiel geben. Wie schon in Age of Empires 2 wird es dabei auch wieder eine Kampagne während des Hundertjährigen Krieges rund um Johanna von Orléans geben. In einem weiteren Feldzug übernehmt ihr die Rolle von Dschingis Khan und führt die mongolische Horde zur Herrschaft über ganz Asien. Die Themen der beiden anderen Kampagnen wollten die Macher bisher jedoch nicht verraten. Übrigens: Für 2022 plant Microsoft die Veröffentlichung von Mod-Tools, damit Fans ihre eigenen Inhalte erschaffen können.

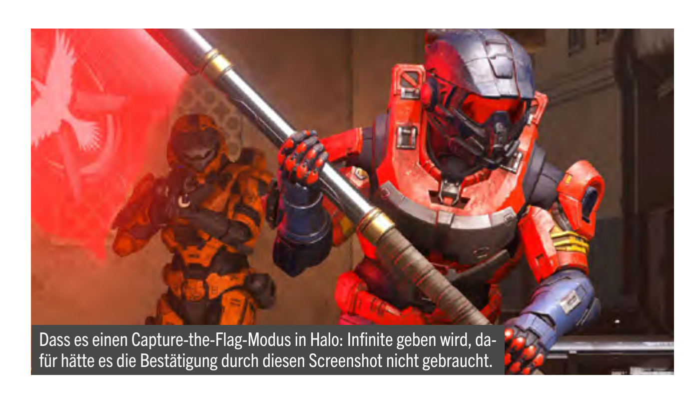
Genre: Echtzeit-Strategie
Publisher: Xbox Game Studios
Entwickler: Relic Entertainment
Termin: 28. Oktober 2021


Die Völker unterscheiden sich unter anderem beim Baustil. Hier sind wir klar bei einer der asiatischen Zivilisationen.

Halo: Infinite

Das wichtigste vorab: Auch auf der E3 und bei einigen Interviews danach gab es noch keinen konkreten Termin für das im letzten Jahr verschobene Halo: Infinite. Wahrscheinlich ist jedoch, dass der nächste Teil der Shooter-Reihe Ende des Jahres zum Weihnachtsgeschäft erscheint – das wäre dann mehr als ein ganzes Jahr nach dem eigentlich geplanten Datum. Neue Infos gab es hingegen zum Mehrspielermodus des Titels. So setzt man wie viele moderne Multiplayer-Shooter auf einen Battle Pass. Heißt: Ihr verdient euch Erfahrungspunkte und schaltet damit Stufen im Pass frei, für die euch wiederum Belohnungen winken. Welche genau, darüber schweigen sich die Macher aber noch aus. Hinzu kommt ein „Academy Mode", eine Art Tutorial, das euch mit den Steuerungsgrundlagen aber auch mit den Gefechten vertraut macht – das kennt man so ähnlich z. B. aus Apex Legends.

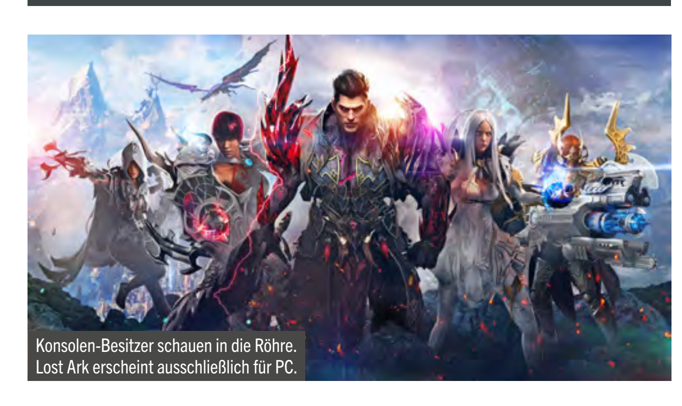
Genre: Ego-Shooter
Publisher: Microsoft
Entwickler: 343 Industries
Termin: Ende 2021


Dass es einen Capture-the-Flag-Modus in Halo: Infinite geben wird, dafür hätte es die Bestätigung durch diesen Screenshot nicht gebraucht.

Lost Ark

Diablo 4 lässt weiterhin auf sich warten. Doch noch in diesem Jahr könnt ihr euch stattdessen in das MMO-Hack&Slay Lost Ark stürzen. Dieses gilt schon länger als heißer Diablo-Konkurrent und bekam auf der diesjährigen E3 einen eingegrenzten Releasezeitraum für Europa: Herbst 2021. Im Jahr 2018 erschien das Spiel des Entwicklerstudios Smilegate RPG bereits in Südkorea und feierte dort große Erfolge. Amazon Games bringt das MMO nun auch mit einer vollständigen Übersetzung in den Westen und möchte im Action-Rollenspiel-Genre neue Maßstäbe setzen. Im E3-Trailer wurden schon gewaltige Kämpfe gegen riesige Gegnerhorden, Drachen und Mechs gezeigt. Der Mix aus knackigen und actionreichen Schlachten im Stile eines Diablo 3 und der Offenheit, Langlebigkeit und Komplexität eines MMORPGs stellen eindeutig das Geheimrezept von Lost Ark dar.

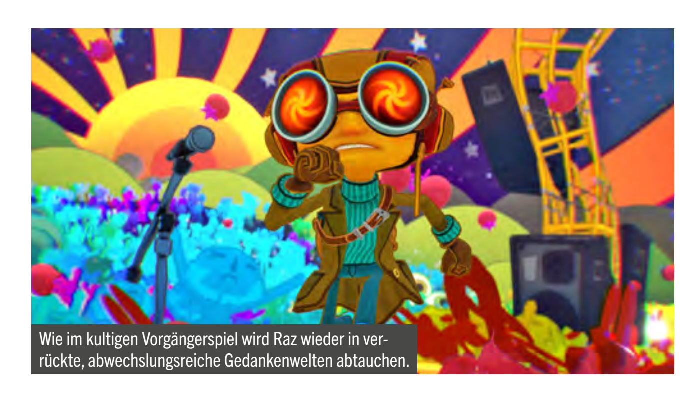
Genre: MMORPG
Publisher: Amazon Game Studios
Entwickler: Smilegate RPG
Termin: Herbst 2021


Konsolen-Besitzer schauen in die Röhre. Lost Ark erscheint ausschließlich für PC.

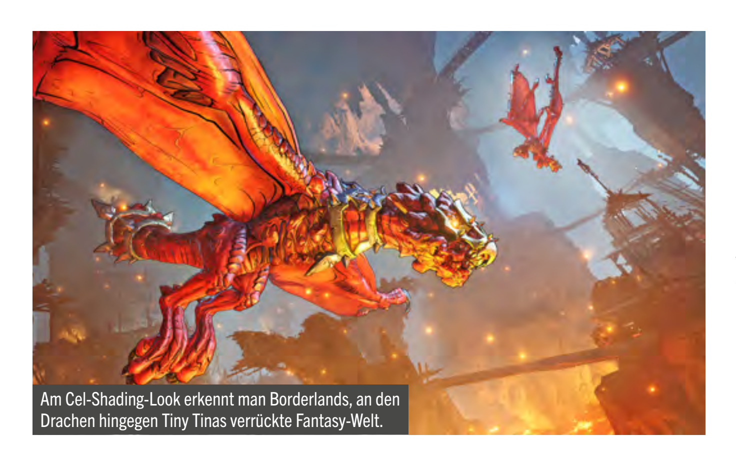
Psychonauts 2

Fast geschafft! Das kultige Action-Adventure Psychonauts bekommt nach rund 16 Jahren seine wohlverdiente Fortsetzung. Das Team rund um Branchen-Legende Tim Schafer (Grim Fandango) will mit Psychonauts 2 eine würdige Fortsetzung abliefern, die auf allen Stärken des Originals aufbaut. Die Story setzt nur wenige Stunden nach den Ereignissen aus dem VR-Happen Psychonauts in the Rhombus of Ruin ein. Diesmal darf Raz die Hauptzentrale der Psychonauten frei erkunden. Schnell muss er dort feststellen, dass die Spionageorganisation ein dunkles Geheimnis verbirgt. Wie im Vorgängerspiel muss Raz nun bizarre Gedankenwelten bereisen, auf akrobatische Weise abgedrehte Levels erforschen, Gegner bekämpfen, Upgrades sammeln und Geheimnisse aufdecken. Euch erwarten irrer Humor, schräge Charaktere, bunte Comic-Grafik und ein Gameplay-Mix aus Action, Plattformer und Adventure.

Genre: Action-Adventure
Publisher: Xbox Game Studios
Entwickler: Double Fine
Termin: 25. August 2021


Wie im kultigen Vorgängerspiel wird Raz wieder in verrückte, abwechslungsreiche Gedankenwelten abtauchen.

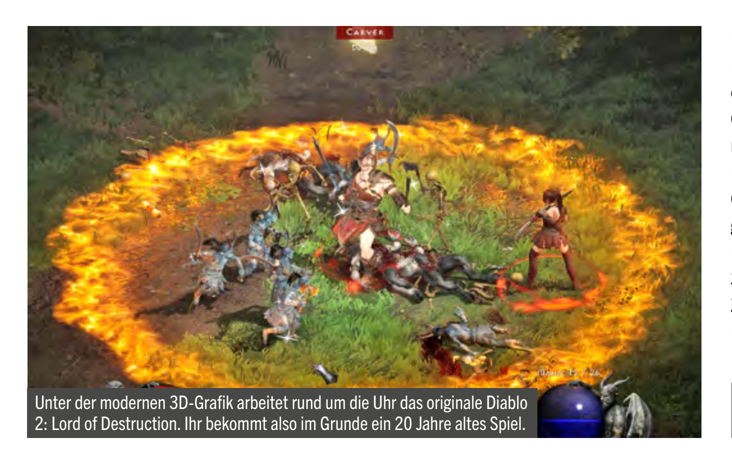
Tiny Tina's **Wonderlands**


Am Cel-Shading-Look erkennt man Borderlands, an den Drachen hingegen Tiny Tinas verrückte Fantasy-Welt.

Die Idee hinter Tiny Tina's Wonderlands haben die Entwickler von Gearbox schon länger. Erstmals umgesetzt wurde sie im DLC Angriff auf die Drachenfeste für Borderlands 2. Auch diesmal schlüpft die verrückte Tina wieder in die Rolle eines Pen&Paper-Dungeonmasters, oder Bunkermaster wie es hier heißt, und erzählt abgefahrene Geschichten. Teil dieser Geschichten seid ihr mit eurem Helden. Wie für Rollenspiele üblich, erstellt ihr euch euren Kämpfer selbst und passt ihn äußerlich und spielerisch an eure Vorlieben an. Die Entwickler wollen mit Wonderlands das beliebte Loot-Shooter-Gameplay von Borderlands mit einer verrückten Fantasy-Welt verknüpfen, wie sie nur aus dem Geist von Tiny Tina entspringen kann. Neben Tina-Sprecherin Ashly Burch haben die Macher mit Will Arnett, Andy Samberg und Wanda Sykes eine ganze Reihe hochkarätiger Schauspieler für wichtige Charaktere der Story verpflichtet.

Genre: Loot-Shooter
Publisher: 2K Games
Entwickler: Gearbox
Termin: 1. Quartal 2022

Diablo 2: Resurrected


Unter der modernen 3D-Grafik arbeitet rund um die Uhr das originale Diablo 2: Lord of Destruction. Ihr bekommt also im Grunde ein 20 Jahre altes Spiel.

Egal ob Klassen, Zufallsbeute, Online-Koop oder Talentbäume: Wenn ihr heute ein Action-Rollenspiel zockt, stehen die Chancen gut, dass mindestens ein Element daraus auf Diablo 2 zurückgeht. Blizzards Klassiker hat vor 21 Jahren das Genre definiert, nun kehrt das Kultspiel grafisch runderneuert zurück. Diablo 2: Resurrected erstrahlt in hochwertiger 3D-Grafik mit 4K-Auflösung, auch die Zwischensequenzen wurden Bild für Bild neu gerendert. Hinzu kommen kleine spielerische Verbesserungen und eine gute Gamepad-Steuerung, auch wenn das Spielgefühl des Originals ansonsten unverändert bleibt. Diablo 2: Resurrected ist nämlich kein Remake, sondern ein Remaster, das alte Spiel samt Add-on läuft jederzeit unter der neuen 3D-Grafik mit. Auf der E3 hat Blizzard einen Release im September angekündigt, außerdem startet im August eine offene Mehrspielerbeta – erstmals auch auf Konsolen.

Genre: Action-Rollenspiel
Publisher: Blizzard
Entwickler: Blizzard
Termin: 23. September 2021

KURZ UND KNAPP

Two Point Campus



Krankenhäuser waren nur der Anfang. In ihrem neuesten Spiel legen die Entwickler von Two Points Studios die Verwaltung von Universitäten in die Hände der Spieler. Mit zahlreichen kreativen Werkzeugen sollt ihr die Bildungseinrichtung eurer Träume errichten. So lässt sich zum Beispiel erstmals auch außerhalb der Gebäude bauen und so der gesamte Campus nach eigenen Vorstellungen gestalten. Natürlich darf dabei der typische Humor nicht fehlen. Studenten eurer Universität besuchen entsprechend abgefahrene Kurse wie die Ritterschule oder die sabberpflichtige Gastronomie, wo unter anderem Riesenpizzen hergestellt werden. Auch abseits des Lernens will der verwöhnte Student von heute versorgt werden. Dazu werden Clubs und Studentenverbindungen eingerichtet. Das erste Semester soll im kommenden Jahr beginnen.

Genre: Wirtschaftssimulation | **Entwickler:** Two Point Studios
Publisher: Sega | **Termin:** 2022

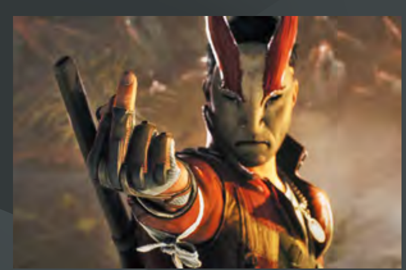
King's Bounty 2



Mehr als 30 Jahre nach dem ersten Teil kehrt die Fantasy-Marke zurück, die zu den Begründern des strategischen, rundenbasierten RPG-Genres gilt und Vorläufer der legenden „Heroes of Might & Magic"-Serie ist. Als einer von drei Haupthelden erlebt ihr in King's Bounty 2 eine neue epische Geschichte rund um die Fantasy-Welt Antara. Dabei soll jede Entscheidung während der Reise einen Effekt auf die weitere Handlung haben. In der Spielwelt gilt es, Wunder, Geheimnisse und versteckte Orte zu finden, um die eigenen Ressourcen zu verbessern, seine Armee auszubauen und die Geschichte voran zu treiben. Die eigene Armee kann aus den verschiedensten Völkern wie Menschen, Elfen und Trollen zusammengestellt werden. Die taktischen Kämpfe finden wie gewohnt auf eigenen Schlachtfeldern in rundenbasierter Manier statt. Hier legen die Entwickler auch viel Wert auf die Umgebung, die vom Spieler zu seinem Vorteil ausgenutzt werden soll. Ende August geht es los.

Genre: Rollenspiel-Strategie | **Entwickler:** 1C Entertainment
Publisher: Prime Matter | **Termin:** 24. August 2021

Shadow Warrior 3



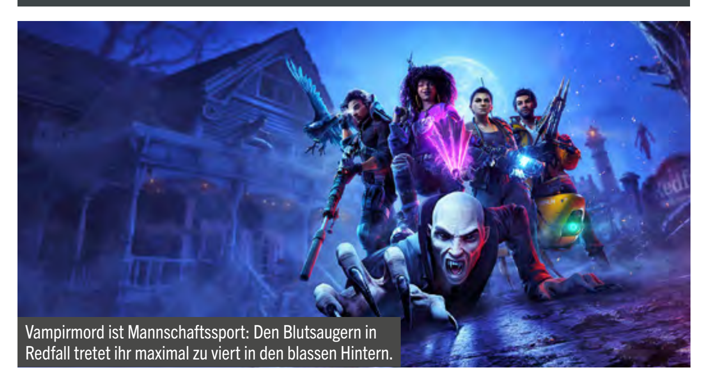
Trash-Held Lo Wang kehrt zurück! Im Rahmen ihrer E3-Pressekonferenz kündigten Devolver nämlich etwas überraschend Shadow Warrior 3 an. Im neuesten Ableger der blutigen, schwarzhumorigen Schlachtplatte müsst ihr nicht weniger als die Apokalypse aufhalten. Denn Lo Wang hat einen uralten Drachen befreit, den es nun wieder einzufangen gilt. Zum Kampfsystem gab es bereits ein paar Details. So nutzt Lo Wang neben seinem Katana auch diverse Feuerwaffen gegen seine dämonischen Feinde, bevor er sie mit spektakulären Finishern beseitigt und einen Teil ihrer Kraft absorbiert. Luftsprünge, Wall Runs, ein Enterhaken und Teile der Levelarchitektur, die sich für Angriffe einsetzen lassen, sorgen dabei für reichlich Dynamik. Als Spielwelt soll ein mythisches, asiatisches Land dienen, das von der Magie und Technologie der Samurai bestimmt wird.

Genre: Action | **Entwickler:** Flying Wild Hog
Publisher: Devolver Digital | **Termin:** 2021

Redfall

Nachdem Deathloop in diesem Jahr noch für Playstation-Konsolen erscheint, wird Redfall im Sommer 2022 der erste Arkane-Titel, der nur für PC und Xboxen erscheint – schließlich gehört Firmen-Mama Bethesda mittlerweile Microsoft. Dem Shooter-Credo bleiben die Franzosen dabei erstmal treu, denn Redfall wird ein Koop-Geballer in einer offenen Welt. Genauer gesagt verschlägt es euch auf die von Vampiren überrannte, namensgebende Insel. Dort schlagt ihr euch entweder alleine oder maximal zu viert bis zum Ursprung der Plage durch, um den Blutsaugern Einhalt zu gebieten. Zur Auswahl stehen euch dabei verschiedene Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Zudem soll jeder Charakter über eine eigene Story und eigene Beweggründe verfügen. Somit dürfte nicht nur Wiederspielwert gegeben sein, sondern auch genug Story-Interaktion mit den Koop-Partnern – wir sind gespannt. Auf jeden Fall stattet ihr den Charakter eurer Wahl im Verlauf der Insel-Tour auch noch mit neuer Ausrüstung und frischen Waffen aus, was eure Möglichkeiten noch einmal erweitert. Die Vampire hingegen sind anders, als man das nach dem Studium von hochklassischer Literatur wie etwa Twilight vermuten mag. Pflock, Kreuz und Knoblauch bringen hier wenig, denn die Spitzzähne in Redfall sind durch Bio-Experimente entstanden – unglücklich das.

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Arkane Studios
Publisher: Bethesda / Microsoft | **Termin:** Sommer 2022

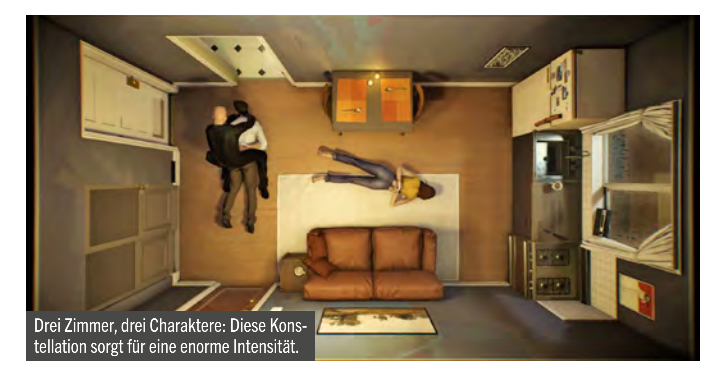


Vampirmord ist Mannschaftssport: Den Blutsaugern in Redfall tretet ihr maximal zu viert in den blassen Hintern.

Twelve Minutes

Spiele mit Zeitschleifen-Thematik scheinen zum Jahr 2021 zu gehören, wie Bill Murray zum Filmklassiker „Und täglich grüßt das Murmeltier". Sowohl Loop Hero als auch das PS5-Third-Person-Roguelike Returnal sind bereits im Frühjahr erschienen. Am 14. September wartet mit Deathloop außerdem ein abgedrehtes First-Person-Actionspiel auf euch. Seit der E3 ist mittlerweile auch bekannt, ab wann ihr in den interaktiven Thriller Twelve Minutes starten dürft. In einem kurzen, aber spannenden Ankündigungstrailer auf der diesjährigen Spielemesse gab der Publisher Annapurna Interactive im Rahmen des Xbox Bethesda Showcase an, dass das Puzzle-Spiel am 19. August für den PC, sowie die Xbox Series X/S und die Xbox One auf den Markt kommen soll. Das Spielprinzip von Twelve Minutes klingt zwar simpel, scheint aber dennoch viel Tiefgang zu bieten. Das ambitionierte Indie-Projekt lässt euch nämlich dieselben zwölf Minuten immer und immer wieder durchlaufen. Außer der Erinnerung eures Charakters wird bei jedem Durchlauf des spielbaren Krimis alles auf Null zurückgesetzt. Es liegt also in eurer Hand, einem Komplott rund um Mord und Verrat auf die Spur zu kommen. Vertont werden die Spielfiguren von den Hollywood-Schauspielern Daisy Ridley, James McAvoy und Willem Dafoe.

Genre: Adventure | **Entwickler:** Luis Antonio
Publisher: Annapurna Interactive | **Termin:** 19. August 2021



Drei Zimmer, drei Charaktere: Diese Konstellation sorgt für eine enorme Intensität.



Dark Pictures Anth.: **House of Ashes**

Unter der Erde ist die Hölle los – Alle Verschütteten haben in House of Ashes genau ein Ziel: überleben!

Der Horror im Episodenformat geht nach Man of Medan und Little Hope mit House of Ashes noch dieses Jahr weiter. Dieses Mal dient als Schauplatz eine Krisenregion, allerdings geht es im Adventure nicht in erster Linie um die Schrecken des Krieges: Bei der Untersuchung einer unterirdischen Chemiefabrik im Irak, die zur Waffenproduktion genutzt wurde, werden ein Team CIA-Einsatzkräfte sowie eine Gruppe einheimischer Milizsoldaten nach einem Erdbeben verschüttet. Die gute Nachricht: Die Betroffenen überleben das Unglück und finden unter Tage eine alte sumerische Tempelanlage. Die schlechte Nachricht: Irgendwie muss die Gruppe wieder ans Tageslicht gelangen, außerdem werden die Tunnel von übernatürlichen Monstrositäten bevölkert. In eurer Hand liegt nun, wie ihr mit der suboptimalen Situation umgeht und die Verschütteten wieder gen Erdoberfläche führt. Wenn ihr die psychische Belastung beim Treffen schwerwiegender Entscheidungen mit anderen teilen möchtet, wählt ihr entweder den Online-Modus für zwei Spieler oder versammelt euch mit bis zu fünf Strategen auf dem Sofa im lokalen Koop-Modus. Die gezeigten Szenen wirkten stimmungsvoll und unheimlich, Schauplatz und Handlung fühlen sich im Horror-Genre unverbraucht an.

Genre: Adventure | **Entwickler:** Supermassive Games
Publisher: Bandai Namco | **Termin:** 22. Oktober 2021

Payday 3

Beutezug, die dritte: Im Rahmen der Koch-Media-Veranstaltung zur E3 – genauer gesagt bei der Vorstellung des neuen Premium-Gaming-Labels Prime Matters – wurde Payday 3 vorgestellt. Wieder einmal geht es darum, sich durch Überfälle Reichtum zu verschaffen. Perspektive (Ego-Ansicht) und Gameplay-Fokus (kooperatives Spielen) bleiben gleich, als technisches Grundgerüst dient dieses Mal jedoch die Unreal Engine 4, nicht die olle Diesel Engine. Ist sicher auch besser für die Umwelt. Die Ankündigung der Starbreeze Studios, ein „Universum voller Raubüberfälle" kreieren zu wollen, lässt auf hochgesteckte Ziele schließen, was sich wiederum am kommunizierten Release-Termin niederschlägt: Vor 2023 wird es wohl nichts mit dem unermesslichen Reichtum. Immerhin gibt es ein paar Info-Häppchen zur Story; ihr werdet euch der Payday-Gang anschließen, um zum Meisterdieb zu werden. Mit ihren Aufsehen erregenden Coups stoßen die Banditen aber nicht nur bei Ordnungshütern, sondern auch bei den Kollegen in der Unterwelt auf Gegenwind. Deshalb wird man in Payday 3 nicht nur ein Auge auf die Polizei, sondern auch auf andere Ganovenorganisationen haben müssen. Als Schauplatz der Beutezüge dient eine Umgebung, die an Hollywood in Los Angeles erinnert.

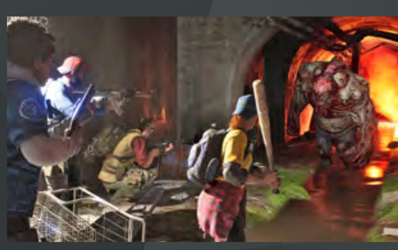
Genre: Action | **Entwickler:** Starbreeze
Publisher: Prime Matters | **Termin:** 2023



Living in a clown world: Es gab auf der E3 zwar neue Informationen zu Payday 3, aber keine Spielszenen zu sehen.

KURZ UND KNAPP

Back **4 Blood**



Der geistige Nachfolger von Left-4Dead soll am 12. Oktober endlich erscheinen, logischerweise gab es also auch im Rahmen der E3 ein paar Neuigkeiten. Die eine, die für Playstation-Spieler eher uninteressant ist, direkt vorneweg: Bereits zum Release soll der Koop-Shooter Teil des Xbox-Game-Pass sein. Ja, da darf man kurz neidisch sein. So, reicht dann auch. Außerdem wurde bekannt, dass einige Inhalte für PvP- und PvE-Modi, die nach Release erscheinen, kostenlos sein werden, andere wiederum in kostenpflichtigen Packs angeboten werden. Zudem müsst ihr, auch wenn ihr gegen Bots spielt, permanent mit den Servern verbunden sein – auf der Konsole nicht ganz so tragisch, aber trotzdem für den ein oder anderen sicher unschön. Zwei Beta-Phasen soll es ebenfalls geben: eine für Vorbesteller vom 05. bis 09. August, eine für den schlaueren Rest vom 12. bis 16. August. Nur Switch-Zocker gucken hier in die Röhre, da die Beta dort nicht stattfindet. Müssen die halt weiter Breath of the Wild spielen. Meh.

Genre: Mehrspieler-Shooter | **Entwickler:** Turtle Rock Studios
Publisher: Warner Bros. Interactive | **Termin:** 12. Oktober 2021

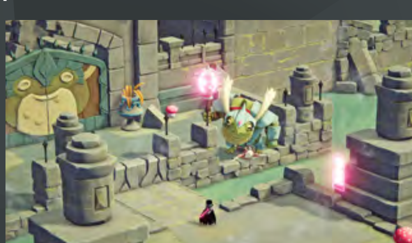
Endless Dungeon



Mit Humankind, einem Spiel im Civilization-Stil, haben Amplitude auf dem PC momentan ein richtig heißes Eisen im Feuer, schließlich lieferten die Franzosen mit Endless Space 1+2 sowie Endless Legend richtig gute Strategie-Kost ab. Playstation-Spielern sind sie aber wohl eher wegen des Roguelike-RPGs Dungeon of the Endless bekannt. Dessen geistiger Nachfolger wurde mit Endless Dungeon nun angekündigt und schlägt logischerweise auch in dieselbe Kerbe: Ihr steuert ein Team aus überlebenden Raumfahrern, die sich mit ihrem kaputten Schiff an eine verlassene Raumstation retten. In Roguelike-Manier erkundet ihr also fortan die mit Fallen und Monstern gespickte Station und verteidigt nebenbei die Reste eures Schiffes. Dabei trefft ihr auf andere im Weltall Gestrandete, zudem soll die im Endless-Universum angesiedelte Story auch nicht zu kurz kommen. Wer seine Truppe nicht allein durch das Space-Wrack scheuchen will, kann sich außerdem im Koop-Modus austoben. Nur wann es soweit ist, darauf gibt's noch keine Antwort.

Genre: Action-RPG | **Entwickler:** Amplitude Studios
Publisher: Sega | **Termin:** TBA

Death's Door



Dienst nach Vorschrift: Damit kennen sich nicht nur die faulen Redakteure bei der play aus, sondern auch Raben, die im Auftrag des Todes Seelen einsammeln und so ihren Lebensunterhalt verdienen. Aus der Routine gerissen wird der gefiederte Protagonist von Death's Door, als ihm tatsächlich jemand eine der abzuliefernden Seelen stibitzt. Auf der Suche nach dem Langfinger erkundet die Krähe aus der Iso-Ansicht ein Reich, in dem der Tod nicht existiert, weshalb dessen Einwohner unter akutem Größenwahn und Selbstüberschätzung leiden – auch hier sehen wir Parallelen zur Redaktion. Doch unser Rabenheld ist wehrhaft und darauf erpicht, seinen Job zu Ende zu bringen, weshalb er sich mit den grotesken, aber auch faszinierenden Kreaturen der unsterblichen Welt anlegt und ihnen nach und nach die Geheimnisse entreißt. Dazu nutzt er Nah- und Fernkampfwaffen sowie Magie – mit freischaltbaren Fähigkeiten und dem Verbessern der Statuswerte wird der Flattermann immer stärker.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Acid Nerve
Publisher: Devolver Digital | **Termin:** 20. Juli 2021

KURZ UND KNAPP

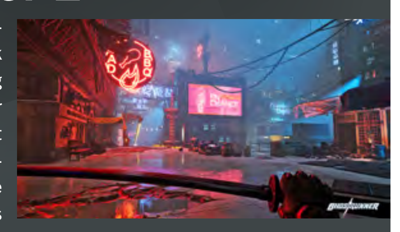
Life is Strange: Remastered Collection



Im Herbst erwartet Fans von Life is Strange das volle Programm. Neben dem komplett neuen Teil True Colors bringt Square Enix zudem den ersten Teil und dessen Ableger Before the Storm in einer grafisch verbesserten Version erneut auf den Markt. In beiden Spielen haben die Entwickler an der Auflösung und dem Detailgrad der optischen Darstellung gefeilt. Außerdem wurde für den ersten Teil an den damals nicht gut gelungenen Gesichtsanimationen gearbeitet. Hoffentlich wurde damit zum Beispiel die fehlerhafte Lippensynchronität behoben. Es ist zudem von aktualisierten Gameplay-Rätseln die Rede. Welche Elemente des Spiels dies genau betrifft, ist derzeit aber nicht klar. Die Remastered Collection wird einzeln zum Preis von rund 40 Euro angeboten. Sie ist allerdings auch Teil der Digital Deluxe Edition von Life is Strange: True Colors. Allerdings werden die beiden Remaster nur als PS4-Version erscheinen. Eine spezielle Fassung für PS5 ist nicht geplant.

Genre: Adventure
Publisher: Square Enix
Entwickler: Deck Nine
Termin: 10. September 2021

Ghostrunner 2



Neben der ausführlichen Berichterstattung über Cyberpunk 2077 von CD Projekt Red ging Ghostrunner letztes Jahr leider ein wenig unter, dabei fängt das Action-Spiel aus der Ego-Perspektive das dystopische Setting richtig gut ein und das flotte Gameplay macht Freude – für die Entwicklung einer Fortsetzung hat die Aufmerksamkeit der Spielergemeinde glücklicherweise ausgereicht, weshalb zu einem noch nicht näher bestimmten Zeitpunkt Ghostrunner 2 an den Start gehen wird. Gleiches Team (One More Level aus Polen), doppelt so viel Budget (fünf Millionen US-Dollar): Da kann eigentlich gar nicht so viel schief gehen. Als Plattformen geplant sind PC, PS5 und Xbox Series X/S. Ende dieses Jahres soll zudem eine überarbeitete Fassung des Erstlings für die Playstation 5 erscheinen. Nicht wundern, das Begleitbild zu diesem Text gehört zu Ghostrunner von 2020, nicht zur Fortsetzung. Genauso wenig wie einen Release-Termin gab es bislang nämlich Pressematerial zum Spiel.

Genre: Action
Publisher: 505 Games
Entwickler: One More Level
Termin: TBA

The Great Ace Attorney Chronicles

les-Ableger von Ace Attorney den Japanern vorenthalten. Endlich heißt es „Einspruch!" und Capcom beliefert auch unsere Gefilde mit den Prequel-Adventures aus der Anwaltssaga. In den beiden aufeinander aufbauenden Titeln schlüpft ihr in die Rolle eines Vorfahren von Serien-Staranwalt Phoenix Wright und verteidigt unter anderem im Viktorianischen England die Ehre und Freiheit eurer Klienten. Wie üblich benötigt ihr dafür eine flotte Kombinationsgabe und müsst durch das Sammeln und Kombinieren von Zeugenaussagen, Indizien und Beweisen das Gericht von der Unschuld eurer Mandanten überzeugen. Sollte das nicht zu euren Stärken gehören, könnt ihr wahlweise den Story-Mode aktivieren, euch zurücklehnen und sich das Spiel selbst spielen lassen – ist bestimmt immer noch unterhaltsamer als die zigste Wiederholung von Richterin Barabara Salesch. Das Adventure-Doppelpack erscheint nicht nur für PS4 und PS5, sondern auch auf Switch und PC.



Genre: Adventure
Publisher: Capcom
Entwickler: Capcom
Termin: 27. Juli 2021

Babylon's Fall



Sieht momentan eher nach billigem Filter als nach Ölgemälde aus: Die Optik von Babylon's Fall kam nicht bei allen gut an.

Der Pandemie alleine kann Platinum Games nicht die Schuld daran geben, dass solange Funkstille zum Thema Babylon's Fall herrschte. Erscheinen sollte das Spiel nämlich bereits 2019. Warum dies nicht geschah und ob es in der Zwischenzeit im gleichen Abstellraum verstaubte wie Bayonetta 3 und Scalebound, ist nicht bekannt. Dafür wissen wir seit der Präsentation von Square Enix im Rahmen der E3 2021 nun endlich mehr zum Projekt: Es handelt sich um ein Action-RPG aus der Third-Person-Perspektive, soweit wenig überraschend, wenn man ältere Werke des Studios betrachtet, ein Feature aber stieß der Fangemeinde gleich sauer auf: Babylon's Fall ist ausgelegt auf Multiplayer-Sessions und benötigt als Service-Game eine permanente (und natürlich ausreichend schnelle) Internetanbindung sowie einen Square-Enix-Account. Die Optik des Titels stieß auf geteiltes Echo, laut Entwicklern habe man sich von mittelalterlichen Ölgemälden inspirieren lassen. Trotz der frühen Kritik: Platinum Games sind zurecht als Experten für hervorragende Kampfsysteme bekannt, und die Möglichkeit, in Babylon's Fall bis zu vier Waffenarten frei miteinander kombinieren und den Build darauf abstimmen zu können, klingt durchaus verheißungsvoll. Mitte Juli konnten sich Spieler für eine geschlossene Beta des Titels registrieren, deren Termin steht noch nicht fest.

Genre: Action
Publisher: Square Enix
Entwickler: Platinum Games
Termin: 2021

Scars Above

Eine Wissenschaftlerin landet auf einem unerforschten, von feindseligen Kreaturen bewohnten Planeten und muss ballernd und knobelnd herausfinden, was es mit dem Himmelskörper auf sich hat – nein, es handelt sich hierbei nicht um Returnal 2: The Return of Returnal, sondern um Scars Above des vergleichsweise kleinen Studios Mad Hat Games aus Serbien. Im Rahmen der Koch-Präsentation wurde der Titel ausführlicher vorgestellt als in der Enthüllung einen Tag vorher beim Summer Game Fest, ein Release ist aber erst für 2022 angepeilt. Die Protagonistin Kate Ward ist eigentlich nicht für den Dienst an der Waffe ausgebildet, sondern auf die Kontaktaufnahme mit Aliens spezialisiert, als sie jedoch unter mysteriösen Umständen auf einen fernen Planeten teleportiert wird, bleibt ihr nicht viel anderes übrig, als sich gegen die hummerartigen Monster zur Wehr zu setzen. Aber auch ihr Köpfchen ist gefragt, durch Scannen der Umgebung und der Feinde dringt sie so immer tiefer ins Ökosystem und die Geheimnisse ihrer neuen Heimat ein. Das Sammeln von Waffenerweiterungen, die neue Wege öffnen, deutet an, dass wohl Metroidvania-Elemente in Scars Above vetreten sein werden, sowie anscheinend eine gewisse Zeitreisemechanik – beides kennt man auch schon aus Returnal.

Genre: Action-Adventure
Publisher: Prime Matter
Entwickler: Mad Hat Games
Termin: 2022

Kein schöner Ort: Paderborn. Aber zurück zu Scars Above: Der Alienplanet in diesem Sci-Fi-Abenteuer ist auch nicht gerade einladend.

ANZEIGE

Humanscale Freedom Headrest

Limited PCGH Edition



Metropolitan-Express: Mit dem Zug verbinden wir einzelne Städte. Humankind lässt die Welt dynamisch erscheinen.

Humankind

Genre: Strategie
Entwickler: Amplitude Studios
Hersteller: Sega
Termin: 17. August 2021

Von der Jungsteinzeit bis in die Moderne begleitet ihr eurer Volk in Humankind von Kindesbeinen an und versucht, euch als glorreicher Herrscher einen Namen zu machen. Wir konnten eine weitere Vorab-Version des Spiels anschauen.

Von: Paul Albert & Lukas Schmid

Amplitude Studios, welche für Spiele wie Endless Space und Endless Legend bekannt sind, stecken auch hinter der Entwicklung von Humankind. Auch ohne „Endless" vorm Namen orientiert sich Humankind spielerisch an den anderen Titeln aus demselben Hause. In Humankind habt ihr sogar dieselben Ressourcensymbole wie in Endless Legend. Das ist aber auf keinen Fall ein Kritikpunkt, denn die Leute von Amplitude verlassen sich einfach auf altbewährte Ideen.

Ob die Entwickler es schaffen, den Spielern ein rundes Spielerlebnis zu bieten und ob sich Humankind zu einer ernstzunehmenden Konkurrenz für Genreprimus Civilization 6 entwickeln kann, möchten und können wir an dieser Stelle nicht endgültig beantworten. Was wir auf jeden Fall sagen können, ist, dass Humankind vieles anders macht als sein Konkurrent. Doch an dieser Stelle schauen wir uns erstmal genauer an, welche Inhalte wir auf einem neuen, digitalen Event ausprobieren konnten und welche Eindrücke wir in unserer umfangreichen Session bekommen haben.

Allen, die nicht genau wissen, was Humankind ist, sei gesagt, dass es sich dabei um ein 4X - oder auch Globalstrategiespiel handelt. Ähnlich wie bei anderen Genre-Vertretern wie Civilisation führt ihr euer Volk von seiner Entstehung an bis ins Zeitalter der Moderne zu Ruhm und Ehre. Dabei trefft ihr auf andere Völker, führt mit diesen Handel, müsst Ressourcen managen und trefft unzählige schwere Entscheidungen auf dem steinigen Weg zur blühenden Zivilisation.

Von der Wiege des Lebens ...

Nachdem die ersten Kreaturen aus dem Wasser gekommen sind und sobald die Menschen sich erstmals in kleinen Gruppen zusammenfinden, bedeutet dies für uns, den ersten Schritt in Richtung Zivilisation zu gehen. Wir starten mit einer kleinen Gruppe von Jägern und Sammlern und ziehen mit dieser in das große weite Land hinaus, sammeln logischerweise Nahrung, indem wir Tiere jagen und gründen erste Außenposten, um das Überleben unseres Volkes zu sichern. Erhalten wir genug


Diese Metropole erinnert an eine russische Großstadt.



Die erste Stadt ist gegründet. Nun müssen wir damit anfangen, die Wirtschaft anzukurbeln.



Wählen wir die Griechen als unsere als Kultur für die nächste Epoche, verwandelt sich unser Imperium in eine Antike Metropole. Unser Anführer passt sich dem modisch an.

Nahrung, entsteht eine weitere Gruppe Menschen und wir können uns gut über den Globus ausbreiten. Das Spiel wird in Runden ausgetragen. Haben wir all unsere Aktionen aufgebraucht, beenden wir unsere Runde und warten, bis alle Mitspieler ihren Zug getan haben. Jede Runde muss gut überlegt sein, um den größtmöglichen Vorteil für unser noch junges Volk aus den harten Gegebenheiten der frühen Steinzeit zu ziehen.

Das Greifen nach den Sternen

Für bestimmte Aktivitäten sammeln wir Sterne. Jagen wir zum Beispiel drei Tiere, bekommen wir einen Stern. Haben wir die benötigte Anzahl erreicht, können wir mit unserer Zivilisation eine neue Ära einläuten. Dabei haben wir die Qual der Wahl, welche Kultur uns bis zur nächsten Epoche repräsentieren wird. Die Kulturen, die wir auswählen, können nur von einem Spieler ausgewählt werden. Doppelungen gibt es nicht. Also muss man sich schnell die nötigen Sterne verdienen, um sich seine Lieblingskultur zu sichern. Die Kulturen, die wir wählen, ändern nicht nur das Erscheinungsbild unseres Avatars, sondern auch das unserer Zivilisation. Wählen wir z. B. die Zhou, sind unsere Gebäude und Strukturen asiatischer Herkunft. Außerdem bringt jede Kultur seinen ganz eigenen Spielstil und eigene Spezialgebäude mit sich. Beispielsweise sind die Phönizier großartige Händler und die Ägypter haben sich auf den Bau von Wundern und anderen Gebäuden spezialisiert. Haben wir dann erneut genug Sterne zusammen, um zur nächsten Epoche voranzuschreiten, können wir wieder eine neue Kultur wählen und somit unseren eigenen Spielstil durch Rumexperimentieren entwickeln. Die Boni, die wir durch vorherige Epochen erhalten haben, bleiben das ganze Spiel über bestehen. Diese Mechanik wirkt sich vorteilhaft auf den Wiederspielwert aus, da bestimmte Kulturen besser zueinander passen als andere. Das Kombinationsspektakel und das Entdecken neuer Synergien bereitete uns beim Spielen viel Freude.

Meister des Städtebaus

Bevor ihr jedoch in ein neues Zeitalter aufsteigt, müsst ihr erst einmal genug Sterne sammeln. Das macht ihr durch den Bau von Städten und den Ausbau selbiger. Doch beginnen wir erstmal einen Schritt weiter vorne. Als Erstes benötigt ihr einen Außenposten, den ihr mit genug Einflusspunkten zu einer Stadt ausbauen könnt. Zu beachten ist, dass ihr den richtigen Standort für eure erste Stadt wählt. Damit eure Stadt schon früh im Spiel schnell wachsen kann, benötigt sie von den umliegenden Feldern genug Nahrung und Produktion, beides sind Ressourcen. Sind diese Voraussetzungen gegeben, müsst ihr das karge Land bewirtschaften. Ihr baut Bauernhöfe, Minen und andere Distrikte, um den Zuwachs an Ressourcen zu steigern und wiederum weitere Gebäude und Distrikte bauen zu können. Doch Vorsicht, wächst eure Gemeinde zu schnell und sinkt der Stabilitätswert unter eine bestimmte Grenze, zerfällt eure Stadt. Um das zu verhindern, gibt es Distrikte wie beispielsweise ein Militärlager, die die Stabilität der Stadt aufrechterhalten.

Anfangs könnt ihr nur wenige Städte bauen. Im Verlauf des Spiels wird dieses Limit erhöht. Trotzdem solltet ihr möglichst viele Außenposten rings um eure Städte errichten. Die umliegenden Außenposten könnt ihr nämlich an eure Stadt anbinden und deren Einflussgebiet sowie Produktionskräfte mit einbeziehen. Die Mechanik ist wirklich sehr gelungen, da ihr mit einer guten Planung riesige Metropolen erschaffen könnt. Das sieht nicht nur sehr beeindruckend aus, sondern bringt auch einige Vorteile mit sich.

Monumental statt rudimentär

Besonders beeindruckend wird es, wenn die Metropole zudem noch einige monumentale Wahrzeichen besitzt. Weltwunder dürfen in einem 4X-Spiel natürlich nicht fehlen und so hat Humankind auch eine breite Auswahl selbiger im Repertoire. Habt ihr genug Einfluss gesammelt, könnt ihr ein Weltwunder der jeweiligen Epoche auswählen. Dieses müsst ihr nicht sofort bauen und es kann auch nicht von einer anderen Zivilisation ausgewählt werden, wenn ihr es bereits für euch beansprucht habt. Wollt ihr ein Wunder bauen, wählt ihr als erstes die Stadt, in deren Einflussbereich ihr das Wunder bauen wollt. Als zweites wählt ihr, welche Stadt sich an dem Projekt beteiligen soll. Ihr könnt somit das Weltwunder in einer Stadt bauen, aber eine andere Stadt mit dem Bau beauftragen. Außerdem könnt ihr mehrere Städte an dem Bau eines Wunders beteiligen, um den Fortschritt zu beschleunigen. Was sich hier im ersten Moment ungewohnt anfühlt, ist eine ausgezeichnete Ergänzung und zudem kann der Bau in einer brenzligen Situation wie beispielsweise in einer Kriegssituation unterbrochen



Ab und an müssen wir schwere Entscheidungen treffen. Humankind hat viele zufällige Ereignisse, auf die wir reagieren müssen.

Civics sind in Humankind nicht so linear wie in Civilization und müssen im Lauf des Spiels erst entdeckt werden, bevor man sie skillen kann.



Ein wilder Bär treibt sein Unwesen. Leider nicht ganz so friedlich wie Puh, also müssen wir diesen verscheuchen.

werden. Wenn ein Wunder erbaut wurde, gewährt es uns einige Boni auf Kultur, Religion, Wirtschaft und Technik.

Mit Ressourcen jonglieren

Die Ressourcen, die wir in den vier Bereichen sammeln, können wir für unterschiedliche Dinge verwenden. Wissenschaftspunkte benötigen wir, um neue Technologien zu erforschen. Hierbei hangeln wir uns entlang eines Technologiebaumes, der von rechts nach links der Epoche nach aufsteigend strukturiert ist. Einfluss dagegen kann in verschiedenen Bereichen Verwendung finden, zum Beispiel für das Upgraden eines Außenpostens zu einer Stadt, das Erlangen von Wundern oder das Erhalten von sogenannten Civics. Letztere sind Boni, die wir an bestimmten Stellen im Spiel freischalten und durch den Einsatz von dafür vorgesehenen Punkten aktivieren. Zudem können wir durch den Einfluss der jeweiligen Städte andere Städte annektieren, die nicht zu unserem Reich gehören, die sich aber zu unserer Kultur hingezogen fühlen. So ist es möglich, andere Länder komplett ohne Gewalt und Blutvergießen einzunehmen. Da kommen selbst Pazifisten auf ihre Kosten.

Wirtschaft wird in zwei Ressourcen unterteilt. Zum einen in das allseits beliebte Geld, welches wir zum Handeln oder alternativ als Ressource zum Kauf von Bauprojekten und Einheiten verwenden können, und zum anderen in die Industrie, welche als Indikator für die Geschwindigkeit dient, in der wir produzieren. Vor allem ist die Industrie wichtig für das Wachstum unseres Reiches, um Distrikte bauen zu können und Einheiten zu produzieren. Als letztes existiert der Religionszweig, der durch einen Glaubenswert repräsentiert wird. Wenn wir eine Stufe erklommen haben, können wir uns einen Vorteil aussuchen. Hierbei ist zu erwähnen, dass, ähnlich wie bei Kulturen und Weltwundern, gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Außerdem kann, je nachdem, wie viele Anhänger unsere Religion hat, diese sich in ferne Länder verbreiten, um unsere weitere Vorteile zu sichern. Wenn sich ein Land unter unserem religiösen Einfluss befindet, kann das für Unruhen sorgen und schlussendlich zu einem Glaubenskrieg führen.

Reichtum, Macht und Ruhm – Grundpfeiler des Krieges

Wenn wir schon beim Thema Krieg sind: Konflikte sind ein wesentlicher Teil des Spiels. Amplitude möchte hier aber einiges anders machen als die Konkurrenz und verwendet dazu logische, aber dennoch simple Spielmechaniken.

Während sich euer Volk auf der Landkarte breitmacht, stoßt ihr auf andere Zivilisationen, mit denen ihr in Kontakt tretet. Anfangs ist dieser eher freundlich. Ihr betreibt Handel, tauscht Informationen aus und schließt Bündnisse. Habt ihr jedoch keine Bestrebungen unternommen, euch politisch mit euren Nachbarn gutzustellen, neigen diese dazu, euch gelegentlich zu überfallen, wenn der Lebensraum enger wird und die Ressourcen knapper. Ihr könnt Wiedergutmachung für die entstandenen Schäden verlangen, doch wenn eure Forderungen abgelehnt werden, bleibt in letzter Konsequenz nur noch der Krieg, wenn ihr euer Gesicht nicht verlieren wollt.

Befindet ihr euch im Krieg mit einem anderen Volk, bekommen ihr und euer Kontrahent vom jeweils eigenen Volk Kriegsbereitschaft. Wurde euer Volk schon vorab von euren Nachbarn überfallen, ist es bereit dazu, einen Krieg zu führen und ihr erhaltet mehr Unterstützung vom Volk. Die Kriegsbereitschaft steigt mit jeder gewonnenen Schlacht und sinkt mit jeder verlorenen Auseinandersetzung. Ist die Kriegsbereitschaft eurer Gegner auf null gesunken, könnt ihr als Gewinner des Konflikts frei nach Belieben die Friedensbedingungen auswählen. Sind der Gewaltenunterschied und die Differenz der Kriegsbereitschaft sehr hoch, könnt ihr sogar das Volk eures Kontrahenten unterjochen und als Vasallen unter eurer Fuchtel weiterexistieren lassen. Dadurch bekommt ihr Zugriff auf dessen strategische Ressourcen und der Vasallenstaat muss mit euch in den Krieg ziehen.

Endless Legend lässt grüßen

Um den Gegner soweit zu bekommen, dass er den Forderungen nachgeben muss, stellt ihr eine Armee auf und plant euer strategisches Vorgehen. Kämpfe können automatisch ausgetragen werden, doch es lohnt sich, die Stricke selbst in die Hand zu nehmen und, ähnlich wie bei Endless Legend, das Gefecht rundenbasiert auszutragen. Dabei spielt es eine wichtige Rolle, wo ihr eure Einheiten platziert. Das Terrain will genutzt werden und so fühlen sich unsere Bogenschützen beispielswise auf Erhöhungen am wohlsten. Ansonsten funktionieren die Kämpfe nach dem altbekannten Stein-Schere-Papier-Prinzip.

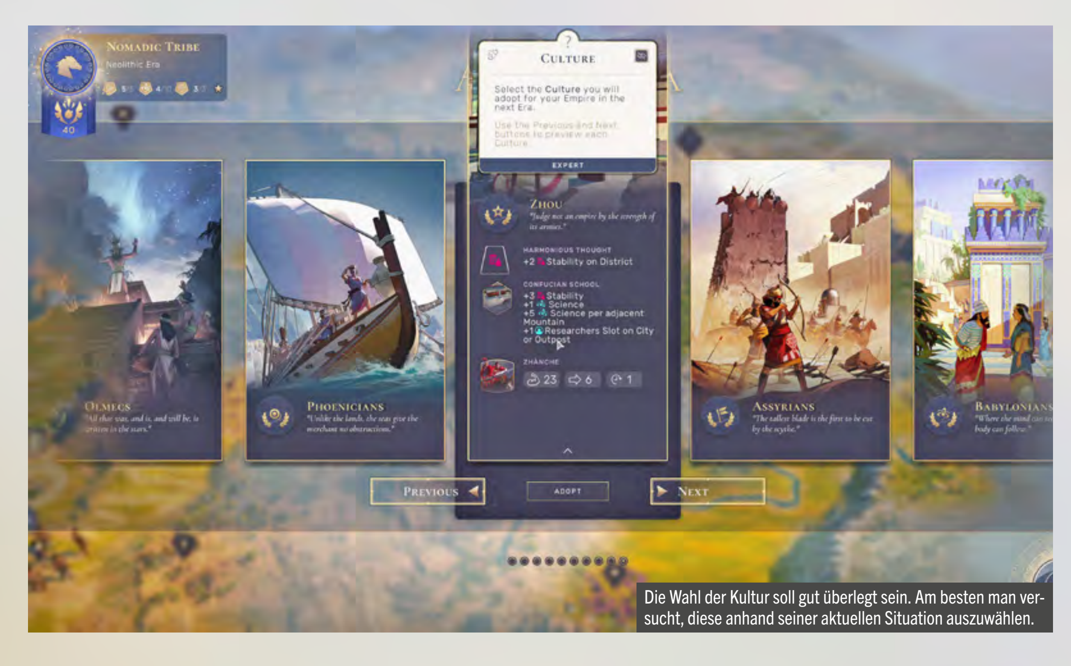


Hier setzten wir die Grundstein für eine Pilgerstätte.

Aller Anfang ist schwer. Unser Volk muss ertsmal einen festen Stand bekommen.

In Schlachten können wir nahe Einheiten zur Unterstützung rufen. Sogar unsere Marine-Einheiten können unseren Landeinheiten an der Küste Deckung geben. Ist eine Stadt samt Einheiten belagert, kann ein in der Nähe liegendes Lager Unterstützung schicken, um die Belagerung zu durchbrechen. Die rundenbasierten Kämpfe spielen sich sehr gut. Insbesondere, wenn man die Möglichkeit bekommt, fehlende Truppenstärke mit strategischem Kalkül auszugleichen.

Was den Kämpfen zudem mehr strategische Tiefe verleiht, ist der Umstand, dass die Wahl des Volkes auch immer spezielle Einheiten bereithält. So kann man vorab erkennen, welche Einheiten der Feind wahrscheinlich verwenden wird und somit können die eigenen Truppen dementsprechend angepasst werden.



Die Wahl der Kultur soll gut überlegt sein. Am besten man versucht, diese anhand seiner aktuellen Situation auszuwählen.

Ein Feuerwerk der Sinne

Auch schön – nein, sogar mehr als schön – ist der unglaublich gute Soundtrack. Wenn man die erste Stadt errichtet, seiner eigenen Zivilisation beim Wachsen und Gedeihen zuschaut und das Ganze von einem orchestralen Soundtrack untermalt wird, kommt das Gefühl auf, dass man Teil von etwas Epischem ist. Dazu kommt noch, dass man bei genauem Hinschauen überall kleine Details erkennen kann – Menschen, die in Distrikten rumwuseln oder Züge, die sich von Stadt zu Stadt bewegen. Auch die Landschaften sehen sehr schön aus. Einziger Kritikpunkt: Man kann keine natürlichen Veränderungen wie Überschwemmungen oder dergleichen erkennen. Alles in allem macht das Spiel technisch einen sehr guten Eindruck. Bugs traten in unserer Spielsession nur vereinzelt auf und wirkten sich nicht besonders negativ auf den Spielfluss aus.

Abseits unserer Anspielmöglichkeit gaben die Entwickler zudem neue Spielelemente bekannt. In unserer letzten Vorschau hatten wir kritisiert, dass die Anführer, welche die Völker repräsentieren, nicht annähernd an die Persönlichkeiten aus Civilisation herankommen. Die Personen seien einfach nicht so lebendig und auch nicht so charakterstark wie beim Konkurrenten. Doch nun ist uns klar, wieso das damals so war.

Denn in der fertigen Version des Spiels wird ein Charaktereditor enthalten sein. Mit diesem können wir uns unseren eigenen Charakter nach unseren Vorlieben designen. Dabei können wir ihn nicht nur optisch anpassen, sondern auch Archetyp sowie Stärken und Merkmale auswählen. Je nachdem, welchen Archetyp wir verwenden und welche Merkmale wir auswählen, reagieren Anführer anderer Völker auf diese. Wie stark sich diese selbsterstellten Charaktere dann durch diese Eigenschaften voneinander unterscheiden, werden wir leider erst beim Release erfahren. Außerdem erscheinen die von uns gebauten Figuren in den Partien unserer Freunde. Das ist eine interessante Idee, doch ob sich das im fertigen Spiel auch gut ins Geschehen einfügt, ist schwer zu sagen.

In der Version, die wir im Rahmen des Events ausprobieren konnten, hatten wir erstmals die Gelegenheit, bis in die frühe Moderne vorzustoßen. Das spielte sich soweit hervorragend. Artillerie und Flugzeuge dehnen Konflikte und Kampfhandlungen deutlich aus. Züge vereinfachen den Handel und sind eine schöne optische Abwechslung. Um herauszufinden, wie gravierend die neue Epoche sich auf das Spielgeschehen auswirkt, hat uns leider die Zeit gefehlt, aber im Großen und Ganzen sind wir angetan.

Der Release von Humankind rückt immer näher und man kann gespannt sein, wie gut der Titel bei den Spielern ankommen wird. Aber es wird mit großer Wahrscheinlichkeit ein gutes Spiel werden; ob es gut genug wird, um sich mit Civ 6 zu messen, bleibt abzuwarten. ❑



Kämpfe können wahlweise manuell oder automatisch ausgetragen werden.

PAUL MEINT

„Amplitude beweisen hier, dass sie richtig gute 4x-Strategie entwickeln. “



Ich bin selbst leidenschaftlicher Civilization-Spieler und halte immer Augen und Ohren nach einem neuen 4X-Strategiespiel offen, welches mich begeistern kann und mich so an den Bildschirm fesselt, dass ich mir selbst sage: „Nur noch eine Runde dann höre ich aber wirklich auf“. Das hat Humankind jetzt schon geschafft und während des kurzweiligen Events verging die Zeit wie im Flug. Viele Mechaniken in Civ finde ich nicht unbedingt sinnvoll gelöst und desto mehr beeindruckt mich Humankinds gutes Spieldesign. Ich freue mich schon auf den Release und den frischen Wind den Humankind ins Tal der 4X-Strategiespiele blasen wird.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Frogwares
Hersteller: Frogwares
Termin: 2021

Sherlock Holmes: Chapter One

Von: Carlo Siebenhüner

Nach dem Cthulhu-Abenteuer The Sinking City kehren Frogwares nun zu ihren Sherlock-Holmes-Wurzeln zurück.

Die Entwickler von Frogwares hatten es nicht leicht in den letzten Jahren. Mit The Sinking City hat das Studio, das eigentlich für seine Sherlock-Holmes-Spiele bekannt ist, einen Abstecher in die unheimliche Welt des Cthulhu-Mythos gemacht. Obendrauf experimentierten die Ukrainer mit dem Open-World-Genre herum – zumindest teilweise erfolgreich. Doch ewige Scherereien mit dem Publisher und anhaltende Gerichtsverfahren brachten die Entwickler laut eigenen Aussagen an den Rand der Verzweiflung.
Doch will man sich nicht unterkriegen lassen und hat schon das nächste Eisen im Feuer. Sherlock Holmes: Chapter One soll eine Verjüngungskur für den Meisterdetektiv werden mit offener Welt, knackigen Kriminalfällen und einer packenden Story rund um den jungen Sherlock. Nur den Publisher, den spart man sich dieses Mal.

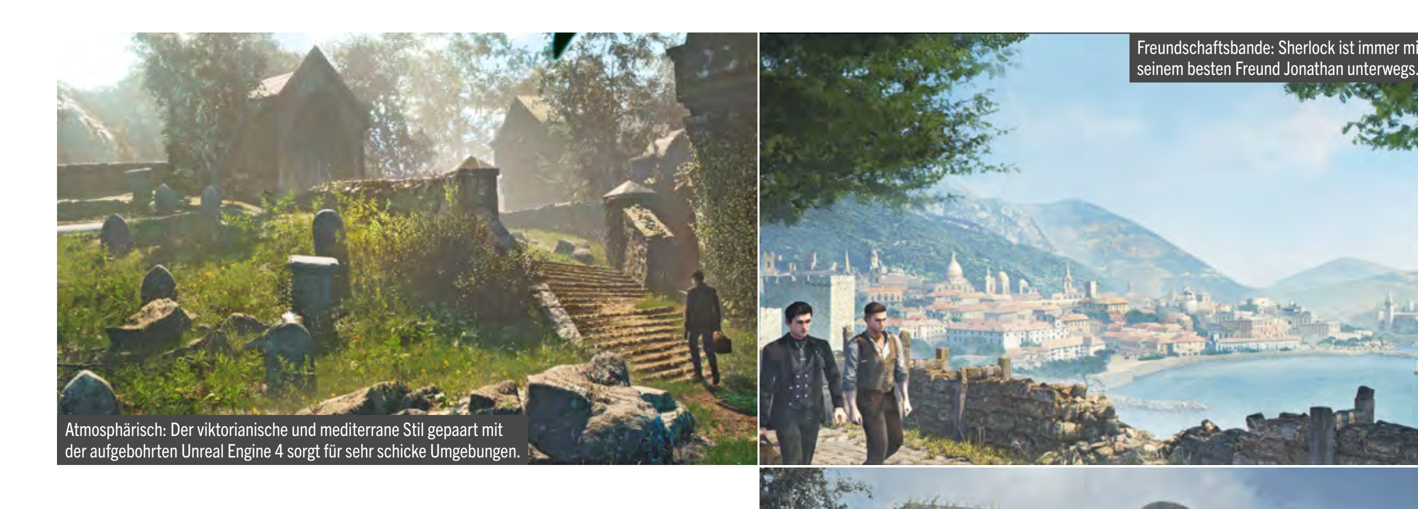
Jungspund Sherlock

Während einer circa zweistündigen Demo konnten wir einen Haupt- und einen Nebenfall selbst lösen und uns einen Eindruck vom Spiel rund um den jungen Sherlock machen. Moment, ein junger Sherlock Holmes? Korrekt, denn Sherlock Holmes: Chapter One zeigt einen gerade mal 21-jährigen Detektiv. Als Meister ist der noch lange nicht bekannt, trotzdem hat auch der Jungspund schon einiges auf dem Kasten und den ein oder anderen Kriminalfall erfolgreich ausgeknobelt.

Deshalb dreht sich die Story des Spiels nicht um einen Auftrag, den wir von einem Klienten erhalten haben, sondern um ganz private Bedürfnisse. Sherlock ist nämlich im Jahr 1880 auf dem Weg zur fiktiven Mittelmeerinsel Cordona, seiner Heimat. Dort möchte er das Grab seiner verstorbenen Mutter besuchen, um sich vernünftig zu verabschieden. Bei der


Jung geblieben: Sherlock Holmes: Chapter One zeigt einen jungen Sherlock, der glatt aus einem Hipster-Blog gefallen sein könnte.


Familienbande: Sherlocks Besuch auf seiner Heimatinsel ist weniger schön. Er will sich endlich mit dem Tod seiner Mutter konfrontieren.



Atmosphärisch: Der viktorianische und mediterrane Stil gepaart mit der aufgebohrten Unreal Engine 4 sorgt für sehr schicke Umgebungen.

Freundschaftsbande: Sherlock ist immer mit seinem besten Freund Jonathan unterwegs.

Beerdigung selbst war er noch ein Kind und wurde gehetzt von Bruder Mycroft weggezogen, um die Insel schleunigst zu verlassen. Zehn Jahre später stößt Holmes beim Heimatbesuch auf Ungereimtheiten. So wurde stets behauptet, seine Mutter sei eines natürlichen Todes gestorben, doch findet er heraus, dass es eine Polizeiermittlung rund um ihren Tod gab.

Dabei ist Sherlock nicht allein unterwegs. Immer an seiner Seite ist sein bester Freund Jonathan –kurz „Jon“. Wer da an den guten alten John Watson denkt, liegt wohl falsch. In der Demo wird Jons Nachname nie erwähnt – vermutlich mit Absicht – und in den Originalwerken treffen sich Watson und Holmes ebenfalls erst später in ihrem Leben. Jon hingegen ist uns auch als junger Sherlock ein treuer Begleiter und kommentiert unsere Handlungen mit neckischen Sprüchen.

Open World, die euch nicht für Deppen hält

Eingebettet ist das Spiel in eine Open World. Ja, Frogwares setzt weiter auf den Trend der offenen Spielwelten. Wer das Vorgängerspiel The Sinking City gespielt hat, dem wird auch schnell auffallen, dass ebendieses Spiel vermutlich als Testballon für die Entwickler gedient hat. Während man im Cthulhu-Abenteuer herumexperimentiert hat, verfeinert man die Spielmechaniken für Sherlock Holmes: Chapter One. Trotzdem finden sich einige Spielelemente fast eins zu eins wieder. So könnt ihr wie im Tentakeldorf Oakmont auch auf Cordona ein Archiv aufsuchen, um nach geschichtlichen Ereignissen zu suchen.

Vor allem aber der Anspruch ist wieder mit dabei. Als Gegenentwurf zu aktuellen Open-World-Trends hält Frogwares seine Spieler nicht für Deppen und baut keine großen Hilfen ein. Frage- oder Ausrufezeichen sucht ihr vergeblich und euer Ziel müsst ihr selbst finden. Beispielsweise bekommt man den Hinweis: „Der Ort des Verbrechens ist Knights Road – Ecke Trinity Way.“ Mit dieser Orientierungshilfe geht’s dann auf die Karte des Spiels, auf der wir Straßennamen studieren müssen, um uns am Ende den richtigen Ort zu markieren.



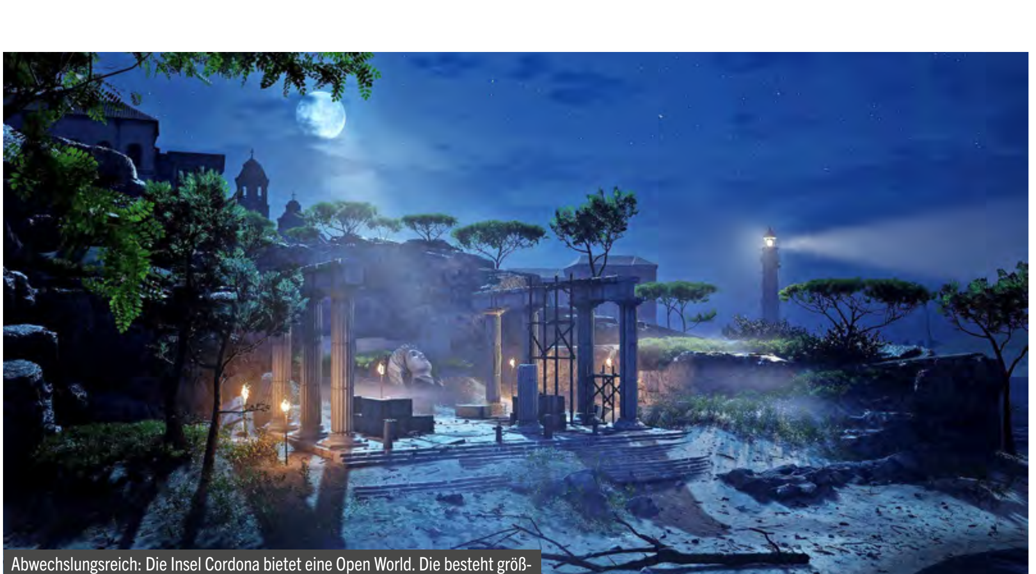
Trautes Heim: Der alte Familiensitz der Holmes dient als eine Art Hub im Spiel.

Das führt durchaus zu Problemen. Natürlich ist es erfrischend, wenn uns ein Spiel nicht für komplette Vollidioten hält, die an der kurzen Leine gehalten werden müssen. Dadurch kam es aber durchaus mal vor, dass wir länger eine Location durchsucht haben, als uns lieb war. Einfach nur, weil wir die richtige Tür nicht gefunden haben. Frogwares macht sich die Open-World-Aufgabe also durchaus schwerer als seine Genrekollegen. Ohne Interfacehilfe sind die Leveldesigner mehr denn je gefragt, subtile Hinweise in die Spielwelt zu setzen, um die Spieler zu führen.

Kombiniere, Kombiniere

Die sind nämlich mehr damit beschäftigt, über den Kopfnüssen zu brüten, die einem das Spiel auftischt. 5 Hauptquests und über 30 Nebenaufgaben erwarten euch in Sherlock Holmes: Chapter One. Hauptbestandteil unserer Demo ist einer der Hauptfälle, der gleichzeitig als Tutorial dient. Schauplatz ist ein Hotel, in dem wir unsere erste Nacht auf Cordona verbringen. Dort wird eine Séance, also eine Geisterbeschwörung, abgehalten, die schiefgeht. Am Ende gibt es eine gebrochene Nase, einen Todesfall und einen gestohlenen Diamanten.

Um dem auf den Grund zu gehen, greift Sherlock Holmes: Chapter One auf ein bekanntes Repertoire aus Kombinieren und Untersuchen zurück. Während wir den Tatort beäugen und Zeugen befragen, ploppen im Tagebuch verschiedene Hinweise auf. Wählen wir einen an, können wir NPCs gezielt danach fragen. Obendrauf absolvieren wir Minispiele oder verkleiden uns. Auf letzteres wird großer Wert gelegt. Wollen wir am Hafen Informationen beschaffen, müssen wir auch aussehen, wie ein abgerissener Hafenarbeiter



Abwechslungsreich: Die Insel Cordona bietet eine Open World. Die besteht größtenteils aus der gleichnamigen Stadt, aber auch ländliche Gebiete wird es geben.


Lebende Geschichte: Im Anwesen der Holmes erwarten euch zahlreiche Details aus Sherlocks Vergangenheit.


Gemütlich: Durch den Tag-Nacht-Wechsel wird Cordona abends in warme Farben gehüllt.

und können nicht im feinen Zwirn rumlaufen. Neue Kleidungsstücke treiben wir in der Open World auf. Sind genug Hinweise gesammelt, rekonstruieren wir den Tathergang, indem wir in einer Visualisierung die richtigen Personen an die richtigen Tatorte sortieren. Außerdem fügen wir im Gedankenpalast unsere verschiedenen Vermutungen zu einer Schlussfolgerung zusammen.

Dabei ist Vorsicht geboten. Da Sherlock noch kein Meisterdetektiv ist, können ihm respektive den Spielern durchaus Fehler passieren. Das reicht vom falschen Einschätzen einer Person bis zur falschen Anschuldigung. Zusätzlich entscheiden wir in unserer Demo, ob wir den Täter verhaften oder entkommen lassen. Das schlägt ebenfalls in die Kerbe des freien Spielens, nur muss sich hier zeigen, wie stark sich die Entscheidungen schlussendlich auswirken.

Das Thema Kampf wird zurückgefahren, doch Sherlocks Abenteuer auf Cordona soll nicht ohne auskommen. Leider konnten wir uns noch kein Bild davon machen, denn in unserer Demo fehlten die Auseinandersetzungen. Nervige Ballereien wie in The Sinking City scheinen aber der Vergangenheit anzugehören. Sherlock Holmes: Chapter One will sich wieder stärker auf spannende Kriminalfälle konzentrieren, bei denen die Gewalt schon vorbei ist.

Solides Design mit technischen Krücken

Der neue Ausflug mit dem angehenden Meisterdetektiv ist noch einige Monate vom finalen Release entfernt, daher ist es schwierig zu beurteilen, wie die technische Qualität am Ende ausfallen wird. Eine grobe Einschätzung erlauben wir uns aber dennoch. Frogwares recycelt für den neuen Sherlock-Teil ihre selbstgebaute Engine aus The Sinking City. Doch wer jetzt mit Entsetzen an die düsteren und etwas langweiligen Orte von Oakmont denkt, kann sich beruhigen. Die Insel Cordona liegt im sonnigen Mittelmeer und ist viel einladender. Die schicke Beleuchtung taucht das Eiland mit der gleichnamigen Stadt in warme Farbtöne und die viktorianische Gestaltung versprüht viel Charme.

Trotzdem ist nicht alles rosig im Sherlock-Land. Zwar ploppen NPCs nicht mehr nervig auf oder verschwinden, wenn man sich mal kurz umdreht, dafür sind sie weiterhin in steifen Animationen gefangen. Vor allem die Gesichtsanimationen brauchen dringend eine Frischzellenkur, denn die sind teilweise noch recht seelenlos. Das wird von der eigentlich guten Vertonung nur noch unterstrichen. Wenn uns jemand wütend anschreit, das Gesicht uns aber nur ausdruckslos anschaut, ist das ein fetter Stimmungskiller. Was hier in einem Detektivspiel möglich wäre, hat uns L.A. Noire schon vor über zehn Jahren gezeigt.

Obwohl sich die Spielwelt belebt anfühlt, ist sie beim genauen Betrachten doch nur Kulisse. Frogwares versicherte aber, dass man die Open World mit interessanten Aufgaben füllen möchte und viele davon in unserer Demo noch fehlten. Hier muss sich also noch zeigen, ob es zusätzliche Anreize gibt, einfach mal so durch Cordona zu schlendern.

Den Spaziergang könnt ihr euch bereits für dieses Jahr in den Kalender eintragen. Sherlock Holmes soll noch 2021 für den PC und alle Konsolen erscheinenn. Spätestens dann werden wir auch sehen, ob sich der Befreiungsschlag aus den Fängen des vermeintlich bösen Publishers mit höherer Kreativität auszahlt. ❑

CARLO MEINT

„Diese Open World hat viele Fallstricke und das ist auch gut so!“



Was war ich irritiert, als mich die Demo zu Sherlock Holmes: Chapter One in die Open World entlassen hat und mir keine Questmarker oder Fragezeichen ins Gesicht gesprungen sind. Das Spiel ist erfrischend frei und verbreitet damit schönen Detektiv-Flair. Man muss sich schließlich alles selbst erarbeiten. Das Problem dabei ist aber die Spielerführung. Schaffen es die Entwickler nicht, die Spieler dezent zu leiten, kann Sherlocks Abenteuer schnell in Frust ausarten.


Lässig: Sherlock hat auch in jungen Jahren schon eine Menge auf dem Kasten und verblüfft mit seiner Souverenität.

MOST **WANTED**

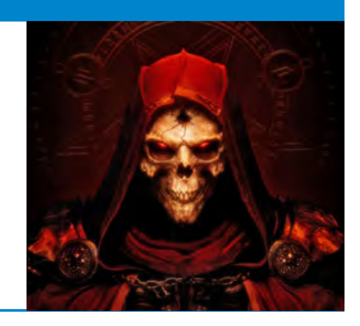
An dieser Stelle präsentieren euch wir euch die wichtigsten Spiele der nächsten drei Monate – eines davon picken wir uns heraus und versorgen euch mit neuen Infos oder unserer persönlichen Meinung.

DIABLO 2: RESURRECTED

Ende September möchte der wohl bekannteste Höllenfürst der Spielegeschichte wieder in den Hintern getreten werden.

Ist das wirklich schon 21 Jahre her, dass ich meine Nachmittage und Abende lieber damit verbracht habe, eine bogenbewehrte Amazone durch dunkle Kerker zu scheuchen statt für das Abi zu lernen? Scheinbar schon, denn nach dem runden Geburtstag im letzten Jahr schickt sich Blizzard im September an, Diablo 2 in einer erneuerten Version auf den Markt zu bringen – und betont dabei, dass man die meisten mittlerweile eigentlich veralteten Mechaniken nicht antastet, um das Retro-Erlebnis nicht zu verfälschen. Gut so, auch wenn ich mich dadurch nur noch älter fühle. Neben dem ersten Diablo und kurz darauf Everquest war der zweite Teufelsteil eines der Spiele, die mir nicht nur den Unterhaltungswert von LAN-Partys näherbrachten, sondern mich auch an Online-Spiele heranführten – und bis heute kloppe ich mich am liebsten mit Gleichgesinnten durch Fantasy-Welten. Logisch also, dass ich auch im September wieder am Start bin.

Sascha Lohmüller



DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Humankind
Genre: Strategie
Entwickler: Amplitude Studios
Hersteller: Sega
Termin: 17. August 2021

New World
Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Amazon Games
Hersteller: Amazon Games
Termin: 31. August 2021

Life is Strange: True Colors
Genre: Adventure
Entwickler: Deck Nine
Hersteller: Square Enix
Termin: 10. September 2021

Rainbow Six: Extraction
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft Montreal
Hersteller: Ubisoft
Termin: 16. September 2021

Far Cry 6
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Ubisoft Toronto
Hersteller: Ubisoft
Termin: 07. Oktober 2021

Psychonauts 2
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Double Fine
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 25. August 2021

Riders Republic
Genre: Sportspiel
Entwickler: Ubisoft Annecy
Hersteller: Ubisoft
Termin: 02. September 2021

Deathloop
Genre: Ego-Shooter/Action-Adventure
Entwickler: Arkane Studios
Hersteller: Bethesda
Termin: 14. September 2021

Diablo 2: Resurrected
Genre: Action-RPG
Entwickler: Blizzard/Vicarious Visions
Hersteller: Blizzard
Termin: 23. September 2021

Back 4 Blood
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Turtle Rock Studios
Hersteller: Warner Bros. Interactive
Termin: 12. Oktober 2021

We Are Football – Footballmanager

Genre: Simulation
Entwickler: Winning Streak Games
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 10. Juni 2021
Preis: ca. 35 Euro
USK: ab 0 Jahren

Von: David Benke

Den eigenen Dorfklub schnell und einfach in die Bundesliga führen? Der neue Fußball-Manager von Genre-Ikone Gerald Köhler macht's möglich!

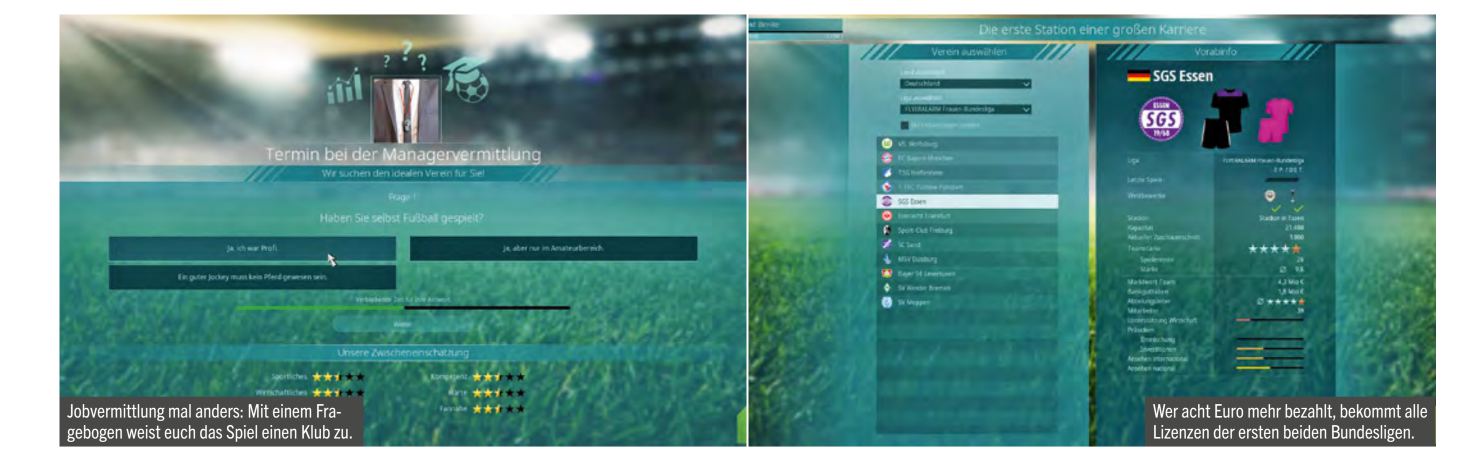
Der Fußball ist zurück! Ab dem 11. Juni lief über mehrere Länder verteilt die große Jubiläumsausgabe der UEFA Europameisterschaft. Und auch wenn die für deutsche Fans nicht gerade von Erfolg gekrönt war, so brachte sie dennoch ein paar schöne Aspekte des Sports zurück: Fans in den Stadien, schwarz-rot-gold-getünchte Innenstädte – und eben die Möglichkeit, sich tagtäglich stundenlang der schönsten Nebensache der Welt zu widmen.

Wem das noch nicht reicht, oder wer vielleicht eine Second-Screen-Beschäftigung für die Halbzeitpause sucht, der konnte sich im Juni ebenfalls freuen: Mit We Are Football brachte das deutsche Entwicklerteam von Winning Streak Games am 10. Juni nämlich einen neuen Fußball-Manager auf den Markt. Mit dem will man eine einsteigerfreundliche Alternative für alle Hobby-Trainer da draußen bieten, denen Segas Football Manager zu komplex und arbeitsaufwändig ist. Diesem Ziel sind die Macher allerdings nicht ganz gerecht geworden. Zumindest vorerst. Denn auch, wenn We Are Football einige spannende Ansätze zeigt, so wirken die doch oft nicht sinnvoll zu Ende gedacht. In manchen Bereichen erscheint der Titel fast ein wenig halbgar, sodass man sich manchmal wundert, ob hier mit Gerald Köhler und Co. wirklich die Genre-Veteranen hinter Anstoß und EAs Fussball Manager am Werk waren.

Der nächste Jürgen Klopp?

Beginnen wir aber erst einmal mit dem Positiven, denn das gibt es ja durchaus. Den Spieleinstieg haben die Entwickler beispielsweise sehr schön gelöst: Hier habt ihr die Möglichkeit, einen Einstellungstest zu absolvieren, der euch einen passenden Klub zuweist. Der beginnt mit ein paar persönlichen Fragen wie „Habt ihr früher selbst gespielt?" oder „Seid ihr mehr Techniker oder Kämpfer?". Aber auch eure fußballerische Kompetenz wird auf den Prüfstand gestellt, wenn ihr etwa wissen sollt, wie viele Spielerberater es in Deutschland gibt.

Das ist im Grunde ein nettes Konzept, hat hier und da aber noch eine paar Schwächen: Selbst als einstiger Weltmeister mit mehreren Jahren Berufserfahrung startet ihr zumeist in der 3. oder 4. Liga bei Vereinen wie dem Bahlinger SC, Preußen Münster oder Carl Zeiss Jena. Wer die als „unter seiner Würde" empfindet, kann natürlich auch auf bessere Angebote warten, fristet bis dahin allerdings eine Existenz in



Jobvermittlung mal anders: Mit einem Fragebogen weist euch das Spiel einen Klub zu.

Wer acht Euro mehr bezahlt, bekommt alle Lizenzen der ersten beiden Bundesligen.

Im Editor könnt ihr unter anderem das Logo oder die Trikotfarben eines Vereins anpassen.

Arbeitslosigkeit. Während der habt ihr erst einmal viel Zeit, euch mit euch selbst zu beschäftigen. Das ist in We Are Football nämlich auch möglich. Zwar könnt ihr nicht mehr euer Privatleben planen wie einst im EA-Fußball-Manager, wo ihr Häuser kaufen, Golf spielen oder eine Familie gründen konntet. Ihr dürft euch allerdings in Sachen Coaching oder Medienkompetenz weiterbilden, netzwerken oder Sport treiben. Ja, richtig gelesen! Euer virtuelles Alter Ego verfügt über eine Gesundheitsanzeige, die unter steigender Belastung leidet. Wer sich durch regelmäßiges Joggen nicht den Kopf frei macht, droht vor lauter Stress zusammenzubrechen und für mehrere Tage auszufallen.

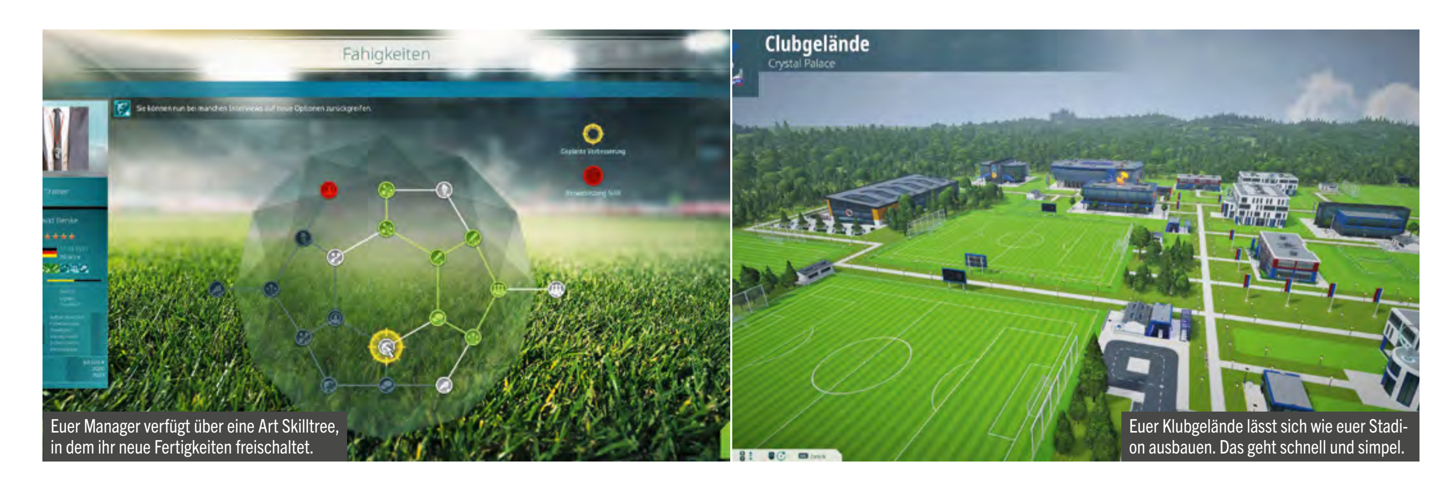
Die große weite Welt

Um überarbeitet zu sein, muss man aber erst einmal Arbeit haben. Die unkomplizierteste Möglichkeit ist es, hier statt des Einstellungstests einfach direkt bei seinem Lieblingsverein anzufangen. Den sollte We Are Football mit ziemlicher Sicherheit beinhalten, der Umfang des Spiels ist nämlich beachtlich: Insgesamt erwarten euch über 40 Ligen aus 22 Ländern – darunter Klassiker wie die ersten vier Spielklassen Englands, aber auch „Exoten" wie Serbien oder Rumänien. Nur amerikanische Wettbewerbe wie die Major League Soccer sucht man leider vergebens. Dafür ist der Frauenfußball prominent vertreten: Ihr könnt also auch den SC Sand zum Titelgewinn in der Flyeralarm Bundesliga führen – wenn ihr denn das zugehörige Lizenzpaket gekauft habt. Das kostet noch einmal knappe acht Euro extra, gibt euch dafür aber Zugriff auf alle offiziellen Wettbewerbe der DFL, also die beiden Bundesligen, den DFB-Pokal und den Supercup.

Alternativ gibt es aber auch kostenlose Abhilfe durch die Community. Teil von We Are Football ist schließlich ein umfangreicher Editor, mit dem sich so ziemlich alles anstellen lässt: Namen anpassen, Logos hinzufügen, Stadien und Trikots editieren. So bastelt ihr aus Bavaria München in Windeseile den FC Bayern München – mitsamt Allianz-Arena, Telekom-Hauptsponsor und Präsident Herbert Hainer. Es gibt sogar die Möglichkeit, Datenbanken mit anderen zu teilen und quasi im Verbund an ihnen zu arbeiten. So haben die Modder von FMZocker beispielsweise einen eigenen Datensatz mit über 1.500 Vereinen, 75.000 Profis und 60 Ligen zusammengestellt. Der befindet sich zwar noch in der Alpha-Phase, ist aber ein deutliches Upgrade zur Standard-Version. Der Mix aus realen Spielerprofilen und vollkommen generischen Akteuren wirkt nämlich schon etwas komisch.

Viel zu tun, wenig erklärt

Habt ihr euch dann endlich für einen der vielen Vereine entschieden, geht's endlich los mit dem Manager-Alltag. Dessen Großteil werdet ihr in eurer Zentrale verbringen, wo ihr alle unterschiedlichen Bereiche eures neuen Arbeitgebers im Blick habt: von der Personal- bis hin zur Finanzabteilung. Das kann im ersten Moment schon mal ein wenig überwältigend wirken, besonders, da die Menüs von We Are Football teils ziemlich verschachtelt ausfallen. Hat man sich aber erst einmal grob zurechtgefunden, erfreut man sich daran, wie viel Macht und Entscheidungsfreiheit einem das Spiel bietet. Ihr dürft in beinahe allen



Euer Manager verfügt über eine Art Skilltree, in dem ihr neue Fertigkeiten freischaltet.

Euer Klubgelände lässt sich wie euer Stadion ausbauen. Das geht schnell und simpel.

Wer kein BWL studiert hat, der versteht vom Finanzgeschehen seines Vereins nur wenig.

Belangen eures Klubs die Zügel in die Hand nehmen: Organisiert eigenhändig Trainingslager, scoutet Spieler, verhandelt neue Deals mit euren Sponsoren oder entwerft eine Sonderkollektion für euren Fanshop. Es gibt sogar ein Bau-Menü, mit dem ihr euer Vereinsgelände aufhübschen oder eure Arena vergrößern könnt. Das klingt wie das traumhafte Manager-Paradies!

Je länger ihr euch mit den diversen Optionen beschäftigt, desto mehr fällt allerdings auf, wie unverständlich und intransparent sie teils ausfallen. Beinahe jeder Vereinsaspekt warf bei uns auch nach mehreren Stunden Spielzeit noch Fragen auf: Was genau bringen etwa Trainingslager? Welche Boni bieten euch neue Gebäude wie Fußballtennis-Plätze oder Infozentren? Und wie genau funktionieren eigentlich Festgeld-Anlagen, Fananleihen oder Börsengänge? Zwar bietet We Are Football einen Hilfe-Button, der euch zu jedem Bildschirm ein paar Tipps gibt. Ein anfängliches Tutorial führt euch zudem in die grundlegenden Spielmechaniken ein. Viele Dinge müsst ihr euch dennoch selbst erschließen oder schlicht raten, was sie tun.

Gleichzeitig jedoch lässt We Are Football viele Aktionen vermissen, die eigentlich Genre-Standard sein sollten: Mitarbeiter lassen sich beispielsweise nicht feuern, Verträge von Spielern nicht auflösen. Neue Gebäude verfügen über keine Bauzeit, sondern sind direkt voll funktionstüchtig. Wer sich diesen Frust sparen will, der lagert einfach alles an seine Mitarbeiter aus. Die kommen dann zu Beginn einer Woche auf euch zu und machen euch ein paar Vorschläge: Ihr sollt etwa ein bestimmtes Trainingsprogramm durchziehen, mal mit dem Präsidium sprechen oder einen Fanclub besuchen. Diese Aktionen werden dann auf einem schlichten Zeitstrahl abgehandelt, bis ihr beim nächsten Spiel angekommen seid. Das sorgt für einen flotten, stromlinienförmigen Ablauf, bringt allerdings auch ein Problem mit sich: Eure Woche kann nicht unterbrochen werden! Wird also mittwochs die Ausstiegsklausel eures Topstürmers gezogen oder euer Abwehrchef verletzt sich im Training, dann könnt ihr bis Samstag nicht darauf reagieren.

Die Kunst der Verhandlung

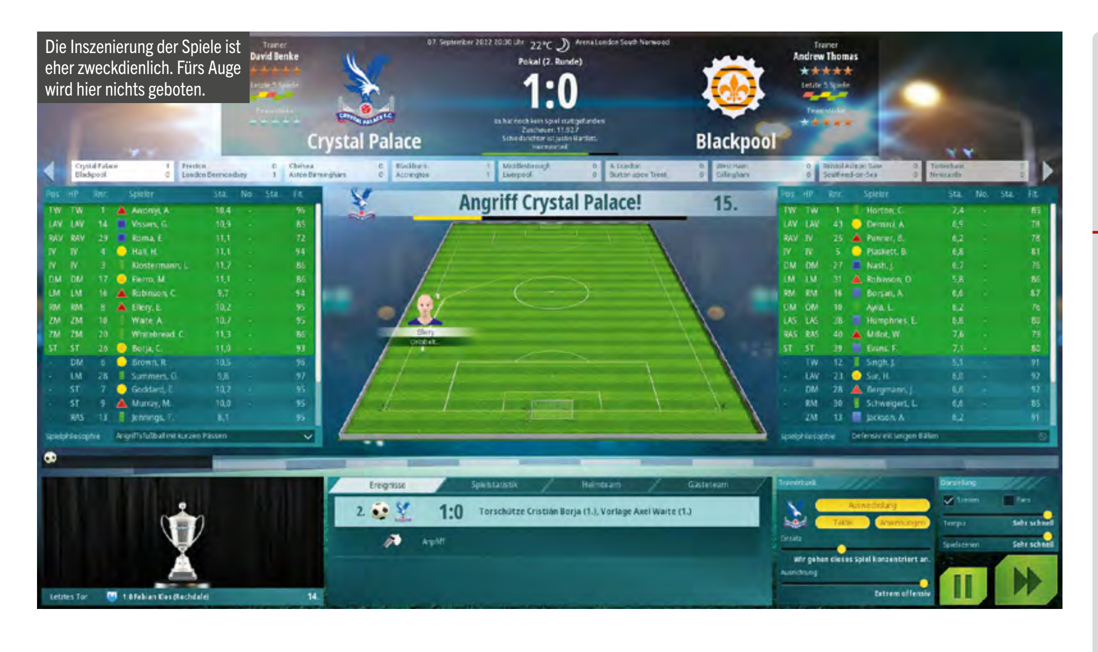
Transfers und Vertragsverhandlungen in We Are Football sind ohnehin so eine Sache. Die Entwickler bauen hier auf ein System mit begrenzten Verhandlungspunkten und Verhandlungsrunden. Einfach ausgedrückt bedeutet das: Ihr könnt an den Forderungen, mit denen Spieler oder Vereine an euch herantreten, nur begrenzt herumargumentieren. Jede Änderung kostet euch einen Zähler, habt ihr keine mehr übrig, müsst ihr das Angebot so akzeptieren, wie es euch vorliegt. Das schränkt den Handlungsspielraum enorm ein. Dazu kommen weitere eklatante Mängel. Es gibt etwa keine Merkliste für interessante Kandidaten. Ihr könnt mit Spielern, deren Arbeitsverhältnisse auslaufen, keinen Vorvertrag abschließen. Gefühlt jede Neuverpflichtung verlangt eine Freigabesumme in ihrem Arbeitspapier, die ihr später nicht mal mehr streichen könnt!

Ganz allgemein wirkt der Transfermarkt einfach kaputt: Profis, die ihr unbedingt verkaufen wollt, bekommt ihr ums Verrecken nicht los. Gleichzeitig werden euch unverzichtbare Stammspieler für teils so lächerlich hohe Summen abgekauft, dass ihr euch vom erwirtschafteten Gewinn gleich dreimal gleichwertigen Ersatz holen



Viel zu tun: Als Manager müsst euch etwa um die wöchentlichen Trainingspläne kümmern.

90 Millionen Euro für Lukas Klostermann? Da sagen wir als Zweitligist natürlich nicht nein!


Die Inszenierung der Spiele ist eher zweckdienlich. Fürs Auge wird hier nichts geboten.

könntet. Das macht jegliche Nachwuchsarbeit oder Spielerförderung natürlich vollkommen hinfällig. Obwohl die ohnehin eher mäßig ausfällt: Zwar könnt ihr über eine Art Skilltree an neuen Fertigkeiten oder bestehenden spielerischen Defiziten arbeiten. Das Wachstum ist aber irgendwie schwer nachvollziehbar. Neue Positionen könnt ihr euren Akteuren auch nicht beibringen.

Kaum Stimmung im Stadion

Bleibt zum Abschluss nur noch die Frage: Wie laufen denn nun eigentlich die Spiele selbst ab? Die Antwort: unspektakulär. Ihr könnt an der Aufstellung herumexperimentieren und die Taktik ändern. Spielt ihr etwa eher offensiv oder defensiv? Kommt ihr mehr über außen oder innen? Wie intensiv ist das Pressing? Danach folgen noch individuelle Anweisungen und ein paar letzte motivierende Worte, dann geht's los. In We Are Football bekommt ihr alle Matches in einer recht biederen Ansicht präsentiert: Auf einem 2,5D-Spielfeld rennen die Icons eurer Spieler durch die Gegend und kicken sich den Ball zu. Besonders mitreißend ist das leider nicht. Überspringen ist aber auch keine Option. Zwar könnt ihr die „szenische Darstellung" deaktivieren und den Speed der Simulation hochdrehen, sodass ihr in circa einer Minute durch seid. Eine direkte Berechnung des Ergebnisses gibt's aber nicht.

Auch das Gefühl, direkten Einfluss auf das Spiel zu haben, fehlte uns so ein wenig. Ihr könnt natürlich jederzeit an eurer Strategie arbeiten oder mehr Einsatz von euren Spielern fordern. Die Auswirkungen solcher Maßnahmen sind aber nur begrenzt spürbar. Ähnlich verhält es sich mit den speziellen Halbzeitansprachen, die ihr für einen Aktionspunkt (eine Art freispielbare Premiumwährung) kaufen könnt. Die sind aber immerhin schick vertont und sorgen für ein Grinsen. Auch andernorts haben Winning Streak Games immer wieder ein paar nette kleine Gimmicks versteckt: Ihr könnt beispielsweise mitten im Spiel den Rasensprenger anschalten, um eine starke Phase des Gegners zu unterbrechen. Wenn ihr ein Museum baut, um die größten Erfolge der Vereinshistorie zur Schau zu stellen, allerdings nie einen Titel gewonnen habt, prangt an den Vitrinen „404 Pokal not found". Das ist charmant, reißt das Ruder aber auch nicht mehr rum.

Zu den spielerischen Defiziten von We Are Football kommen zu allem Überfluss nämlich auch noch ein paar technische: Das Spiel hängt sich gerne mal auf, wenn ihr zu viele Eingaben auf einmal tätigt. Teilweise könnt ihr Spieler doppelt in die Startelf stellen, was bei deren Auswechslung dann für totales Chaos sorgt. Und einige Dinge sind auch einfach faktisch inkorrekt: In der 3. Liga gibt es beispielsweise fünf Absteiger, während die Tabelle nur drei anzeigt. Richtig wären allerdings vier!

Das soll nicht bedeuten, dass man mit We Are Football keinen Spaß haben kann. Der Manager bietet immer noch ein recht unterhaltsames und einsteigerfreundliches, wenn auch etwas seichtes Spielerlebnis. Die Entwickler liefern zudem regelmäßige Updates nach, am 18. Juni erschien ein umfangreicher Patch mit zahlreichen Fixes. Ein neues Kaliber à la Anstoß oder Fussball Manager darf man hier aber nicht erwarten. ❏

MEINE MEINUNG

David Benke



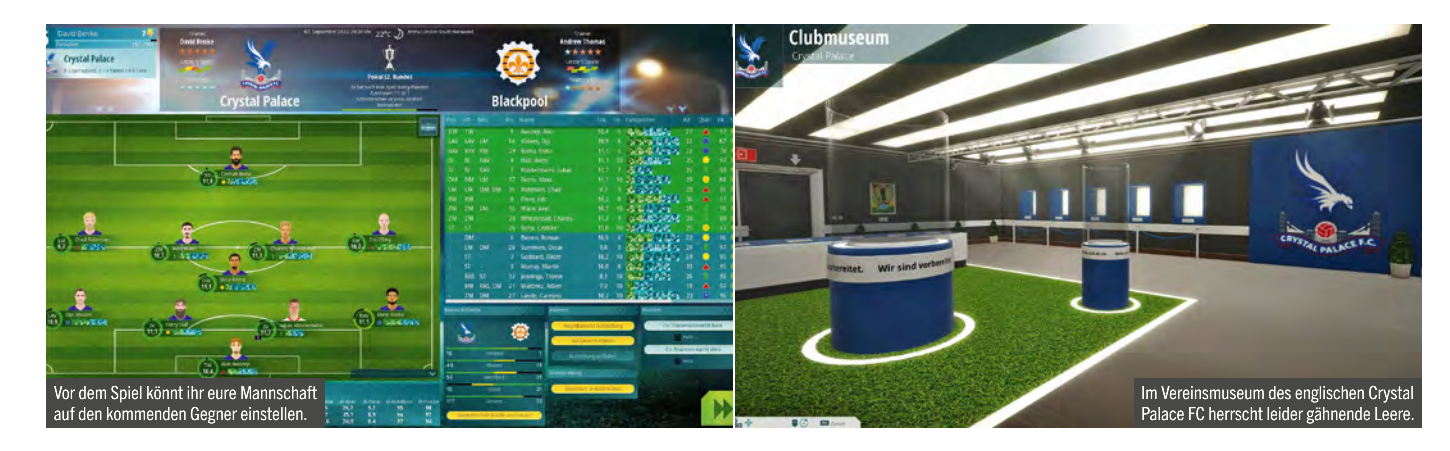
„Netter Zeitvertreib für die Halbzeitpause, mehr leider (noch) nicht"

Managerspiele sind immer so eine Gratwanderung: Auf der einen Seite will man das Spiel nicht so kompliziert machen, dass es sich anfühlt, als würde man sich nur durch Excel-Tabellen klicken. Auf der anderen Seite muss man immer noch genug spielerische Tiefe bieten, dass auch Hobby-Trainer das Gefühl haben, wirklich Verantwortung und Macht zu haben. Diesen Spagat schafft We Are Football leider nicht. Zwar zeigt sich das neue Werk von Anstoß-Erfinder Gerald Köhler deutlich zugänglicher als etwa der Genre-Konkurrent von Sega. An vielen Ecken und Enden fehlt es aber an nötigen Erklärungen und Features, die für ein rundes Spielerlebnis definitiv vorhanden sein sollten. Dass es an Lizenzen mangelt, die Präsentation eher mau ausfällt und dann auch noch die Technik teils zickt, macht die Sache auch nicht unbedingt besser. We Are Football ist dadurch kein Totalausfall, es entwickelt trotz offensichtlicher Makel durchaus eine gewisse Sogwirkung. Der Titel hätte aber Potenzial für deutlich mehr gehabt.

PRO UND CONTRA

- \+ Sehr einsteigerfreundlich
- \+ Netter Einstellungstest zu Beginn
- \+ Umfangreicher Editor
- \+ Charmante, witzige Ideen
- \+ Zahlreiche Tutorials und Tool-Tipps
- \+ Ordentliche Auswahl an Ländern und Ligen
- − Zu viele gelbe und rote Karten
- − Kaputter Transfermarkt
- − Biedere Präsentation
- − Unübersichtliches UI
- − Technische Probleme
- − Fehlende Spieltiefe
- − Unzureichende Erklärungen
- − Teils intransparente Spielelemente
- − Fehlende Lizenzen




Vor dem Spiel könnt ihr eure Mannschaft auf den kommenden Gegner einstellen.

Im Vereinsmuseum des englischen Crystal Palace FC herrscht leider gähnende Leere.

PC Games HIT-AWARD 9/10

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Zenimax Online x
Hersteller: Bethesda
Termin: 01. Juni 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

The Elder Scrolls Online: Blackwood

Fans von Elder Scrolls 4: Oblivion dürfen sich dank Blackwood in The Elder Scrolls Online auf ein Wiedersehen mit vielen bekannten Orten und Figuren freuen. Doch was hat das neue Kapitel für Tamriel sonst noch zu bieten?

Von: Karsten Scholz

Bekanntlich liegen zwischen der Handlung aus The Elder Scrolls Online und den Geschichten der älteren Elder-Scrolls-Teile ein paar Hundert Jahre. Schon in der Vergangenheit haben sich die Entwickler von Zenimax das zunutze gemacht, um uns im Zuge der alljährlichen Kapitel zu Orten zu führen, die Fans des Universums nur zu gut kennen und die sie nun in einem völlig neuen Kontext erleben dürfen. Das hat bereits bei Morrowind aus 2017 und der Vulkaninsel Vvardenfell ganz wunderbar geklappt, und auch drei Jahre später mit Greymoor und Himmelsrand.

Im 2021er-Jahrgang steht nun mit Blackwood der Besuch des Dunkelforsts auf dem Programm, den Fans in Teilen bereits in Elder Scrolls 4: Oblivion erkunden konnten. Dieses Mal meldet sich sogar ein alter Widersacher zurück, doch dazu später mehr. Denn wir konnten die Geschichte von Blackwood und die zahlreichen Nebenaufträge bereits im Vorfeld durchspielen. Genauso haben wir die Portale ins Reich des Vergessens betreten, unsere Gefährten gelevelt und die offenen Verliese gemeistert. Sprich: Wir können euch direkt ohne lange Umschweife verraten, wie viel Spaß wir mit den Inhalten des neuen Kapitels hatten, das am 01. Juni auf dem PC gestartet ist.

Noch nie war der Einstieg so zielführend

Seit jeher baut Zenimax die jährlichen Kapitel so auf, dass diese prima als möglicher Einstiegs-



Wiedererkennungswert: Wenn wir schon ein bekanntes Gebiet erneut besuchen, sollten wir uns zumindest auch wieder zurechtfinden – das ist Bethesda sehr gut gelungen. Im Bild links sehen wir die Große Kapelle von Zenithar in TESO: Blackwood, auf der rechten Seite das entsprechende Gegenstück aus dem 15 Jahre alten TES 4: Oblivion.

Die Kaiserstadt Leyawiin kennen Spieler bereits aus TES 4: Oblivion – den mysteriösen Dunkelforst drumherum ebenfalls.

punkt für alle Spieler taugen, die komplett neu einsteigen oder nach langer Zeit zurückkehren. Es kommt nicht von ungefähr, dass bisher jedes Kapitel mit einem eigenen Tutorial online ging, in dem ihr die grundlegenden Mechaniken des Spiels kennenlernen könnt. Dazu kommt, dass in der offenen Welt eine flexible Stufenskalierung aktiv ist. Euer frisch erstellter Charakter kann sich überall nach Lust und Laune auf Quests stürzen, mit anderen Spielern mächtige Anführer herausfordern oder an den dynamischen Events in Tamriel teilnehmen.

Schade war in der Vergangenheit nur, dass ihr nach Abschluss des Tutorials nicht gezielt wählen durftet, mit welcher Geschichte ihr einsteigen wollt. Manch einer will bestimmt mit dem aktuellen Kapitel loslegen, weil sich in der neuen Zone erfahrungsgemäß die meisten Spieler tummeln. Andere wollen hingegen vielleicht chronologisch loslegen und sich erst auf die Molag-Bal-Kampagne des Hauptspiels stürzen. Und wieder andere sind vielleicht große Fans von Skyrim und wollen zuerst der Stadt Einsamkeit einen Besuch abstatten.

Gute Nachrichten! Genau diese Wahlmöglichkeit liefert euch das neue Kapitel beziehungsweise das parallel erscheinende Update 30 jetzt. Die letzten Tutorial-Aufgaben münden in einem Portalraum, in dem ihr die Wahl habt, wo eure Reise weitergehen soll. Ihr könnt dabei einen NPC mit Fragen löchern, um über dessen Antworten herauszufinden, welcher Handlungsstrang euch am meisten interessieren könnte. Schade finden wir eigentlich nur, dass es, nachdem ihr einmal den Portalraum verlassen habt, keine Möglichkeit mehr gibt, um den Portalraum ein weiteres Mal gezielt anzusteuern. Es wäre doch super, nach einer beendeten Story-Kampagne zurückkehren und ein weiteres Portal durchschreiten zu können. Zumal uns das Design des Raums gefällt, aus diesem könnte man einen prima sozialen Treffpunkt für angehende Weltenretter machen.

Ein Fest für Oblivion-Fans

Wir hatten es bereits angedeutet: Die neuen Herausforderungen von Blackwood führen uns in den namensgebenden Dunkelforst, den wir in Teilen bereits in Oblivion erkunden durften. Im RPG-Klassiker von 2006 finden wir das Gebiet im Südosten der Spielwelt. Tatsächlich bildet das dort zugängliche Areal aber nur den nordwestlichen Teil des Dunkelforsts ab. Je weiter wir uns in der neuen Zone von Blackwood nach Osten durchschlagen, desto mehr Neues werden Oblivion-Veteranen entdecken – wir denken hier beispielsweise an die Sümpfe von Schwarzmarsch, in denen wir vermehrt auf Argonier, riesige Todspringer-Frösche und bissige Sumpfhunde treffen.

Doch auch der Besuch der bereits bekannten Gebiete ist spannend. Schließlich liegen 800 Jahre und ein riesiger Grafiksprung zwischen Oblivion und Blackwood. Nehmen wir nur mal die kaiserliche Stadt Leyawiin, die wir dank ihrer



Im Dunkelforst könnt ihr wieder jede Menge entdecken.

Der neue Portalraum ist eine prima Erfindung. Schade, dass es kein Weg zurück gibt.

beeindruckenden Kapelle, der imposanten Burg und den Fachwerkhäusern sofort wiedererkennen, nur dass nun gewisse Teile der Stadt nicht überflutet sind.

Die Feste Blaublut ist in Oblivion wiederum eine zerstörte Ruine, in der wir es mit unfreundlichen Marodeuren zu tun bekommen. Wer die Festung in ihrer ganzen Pracht erleben will, kann das nun dank Blackwood tun. Auch an der Ayleiden-Befestigung Veyond mit ihrer prächtigen Statue ist die Zeit nicht spurlos vorübergegangen. In Blackwood dürfen wir diese für eine Quest genauer untersuchen.

Damals wie heute können wir zudem im Gasthaus zum weißen Hengst einkehren, uns in der Gezeitenhöhle nasse Füße holen und beim Schrein von Nocturnal ein Gebet sprechen. Wir holen uns bei Ayleidenbrunnen nützliche Buffs ab, kommen an der Feste Rotmähne vorbei und betreten die Tiefenstrom-Kaverne, die in Oblivion noch Unterströmungs-Höhle heißt. Kurzum: Der Dunkelforst versprüht jede Menge Oblivion-Vibes, aber gleichzeitig auch genug Abwechslung und interessante Orte, um nur für sich stehend zu funktionieren.

Stippvisite in die Totenländer

Wer Oblivion gespielt hat, erinnert sich bestimmt noch an die Portale, durch die wir immer wieder die Totenländer betreten mussten. Auch im Dunkelforst könnt ihr überall auf die feurig schimmernden Tore treffen, durch die Truppen der Daedra nach Tamriel gelangen. Diese sind jedoch noch deutlich kleiner und weniger fortgeschritten als ihre Oblivion-Pendants. Nichtsdestotrotz gelangen wir auch über sie ins Reich von Mehrunes Dagon, wo wir uns solo oder an der Seite anderer Spieler ins Zentrum vorkämpfen, um dort eine finale Schlacht gegen die Truppen des daedrischen Prinzen zu schlagen. Gelingt uns der Sieg, winkt Beute, wir schließen das Portal und kehren zurück in den Dunkelforst.

Die sogenannten Portale ins Reich des Vergessens funktionieren dabei ähnlich wie vergleichbare Events in der offenen Welt wie die Drachenangriffe oder die Dunklen Anker, nur dass wir nie genau wissen, wo die Portale beim nächsten Mal auftauchen werden. Uns hat der Trip in die Totenländer zudem viel Spaß gemacht, weil Mehrunes Reich optisch eine Wucht ist. An einer Stelle konnten wir etwa beobachten, wie sich zwei riesige Kreaturen in einem Fluss aus Lava bekämpfen. Und auch hier gibt's für Oblivion-Fans einen kleinen Nostalgie-Bonus, wenn wir bekannte Fieslinge wie Dremora, Clannbann oder Daedroth umhauen, diese vor 15 Jahren aber natürlich lange noch nicht so gut aussahen.

Die Gefährten

Die größte Neuerung von Blackwood sind sicherlich die beiden Gefährten Bastian und Mirri, die ihr im Zuge des Dunkelforst-Abenteuers kennenlernt. Ganz nach dem Motto „Eine Hand wäscht die andere" schließen sich euch die beiden Kämpfer an, wenn ihr diesen nach eurem ersten Aufeinandertreffen einen Gefallen erweist. Einmal freigeschaltet, könnt ihr den jeweiligen Gefährten herbeirufen, damit dieser euch fortan auf eurem Abenteuer begleitet.

Bastian und Mirri sind dabei sehr viel mehr als nur ein Anhängsel, das mit auf Gegner einschlägt. Der gerade aktive Gefährte erhält, wie euer Charakter auch, Erfahrungspunkte, steigt im Level auf



Dieser beeindruckende Koloss streift durch die Totenländer.



Es macht Laune, die Gefährten zu leveln und für sie Fortschritte zu erspielen.



Bei einer Quest nutzen wir diese Schlingpflanze, um den wasserscheuen Klon auf unsere Seite zu bekommen.

und schaltet neue Fertigkeiten frei. Dabei kann er dank der unterschiedlichen Fertigkeitslinien und der anpassbaren Ausrüstung auch verschiedene Rollen wie Tank, Heiler, Fernkämpfer oder Frontsoldat einnehmen. Ihr könnt euren Gefährten sogar in Verliesen oder Prüfungen herausholen, wenn euch Mitspieler fehlen. Erwartet nur keine Wunderdinge, beispielsweise, dass ihr an der Seite mehrerer Gefährten die knackigsten Errungenschaften von Tamriel meistern könnt. Zudem könnt ihr die beiden Soldaten nicht in PvP-Begegnungen oder Solo-Arenen einsetzen.

Wir hatten im Test bereits sehr viel Spaß damit, Bastian und Mirri zu leveln. Es motiviert einfach, die Kämpfer mit immer besseren Ausrüstungsteilen auszustatten, neue Fertigkeiten auszuprobieren und den beiden Recken über den Monturtisch oder die freigeschalteten Kostüme einen individuellen Touch zu verpassen. Ausbaufähig ist hingegen noch das Thema Beziehung und Gefährten-Quests. Zwar besitzen die beiden Figuren einen eigenen Moralkodex und sie geben uns durchaus zu verstehen, wenn sie unsere Handlungen gut fanden oder kritisieren. Doch wirkt sich eine lang gehegte Freundschaft oder eine tiefgehende Enttäuschung noch zu wenig aus. Romanzen und Zerwürfnisse gibt es (noch?) keine. Wir hätten zudem gerne noch mehr Quests gespielt, in denen Bastian und Mirri im Fokus stehen. Bedenkt zudem, dass die häufig eh schon recht leichten Open-World-Herausforderungen in Tamriel noch leichter werden, wenn ihr diese an der Seite eines Gefährten angeht.

Ein Geheimnis, das keines ist

Bereits mit der Ankündigung der jahresumfassenden Geschichte „Tore von Oblivion“ (die mit dem DLC Flames of Ambition ihren Anfang nahm und zu der auch das Kapitel Blackwood gehört) im Januar 2021 war klar: Mehrunes Dagon hat es mal wieder auf Tamriel abgesehen. Auch danach war der Fürst der Zerstörung in Ankündigungen, Trailern oder offiziellen Artikeln immer wieder ein Thema. Auf der einen Seite mussten die Entwickler aus Marketing-Sicht den Namen in den Ring werfen, um die Vorfreude bei möglichst vielen Oblivion-Fans anzuheizen.

Auf der anderen Seite nahmen sie der Geschichte von Blackwood so aber auch einen potenziellen Twist voraus. Am Anfang kümmern wir uns im Dunkelforst nämlich um verschwundene Ratsherren und Morde. Alle Hinweise deuten auf die Dunkle Bruderschaft. Nur wer soll noch glauben, dass die Assassinen-Gilde tatsächlich hinter den Verbrechen steckt, wenn der Strippenzieher bereits seit Monaten im Rampenlicht der Vorberichterstattung steht? Dadurch verliert gerade die erste Hälfte der Blackwood-Kampagne an Spannung.

Dafür hatten wir mit vielen der Quests unseren Spaß. Die sind wieder einmal abwechslungsreich designt und gut geschrieben. Bei einer Mission müssen wir etwa mehrere Stibbon-Duplikate durch einen Dungeon voller Fallen und verschlossener Tore befehligen, wobei wir die Klone beispielsweise auf Druckplatten dirigieren, um den Zugang zum nächsten Bereich zu öffnen. Es gibt auch wieder kleinere Kopfnüsse, wobei die Entwickler uns weiterhin nicht allzu viel zutrauen. Statt bei mehreren Schutzzauberwürfeln die richtige Kombination entschlüsseln zu müssen, können wir diese einfach so lange aktivieren, bis uns das Spiel mitteilt, dass wir die richtige Position gefunden haben.

Zu den Highlights gehören für uns klar die regelmäßigen Quest-Besuche in den Totenländern sowie das toll inszenierte Finale, bei dem kein Stein auf dem anderen bleibt, wie auch schon damals in Oblivion. Ob wir es dann mit Mehrunes Dagon höchstpersönlich zu tun bekommen, das wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Durchspielen lohnt sich aber in jedem Fall!

So viel mehr noch

Blackwood hat abseits der Quests, Gefährten, Portale und Oblivion-Nostalgie noch einiges mehr zu bieten. Die neue 12-Spieler-Prüfung Felshain zum Beispiel, in der ihr euch ein neues Mount erspielen könnt, sechs neue Weltbosse sowie zwei offene Verliese. Wer seit Greymoor gerne nach Antiquitäten buddelt, darf sich auch in der neuen Zone wieder über zahlreiche versteckte Schätze freuen, aber auch über Himmelsscherben, Handwerksrezepte oder allerlei Gewölbe.

Mit Update 30 haben die Entwickler zudem die Bestrebungen eingeführt, eine Art Meta-System mit täglichen und wöchentlichen Aufgaben. über das ihr euch Siegel der Bestrebungen verdienen könnt. Mit denen bezahlt ihr dann gezielt Inhalte im Kronen-Shop, die es sonst nur in den aktuellen Kronen-Kisten gibt. Oder anders formuliert: Erstmals könnt ihr euch spielerisch die Schmankerl der Kronen-Kisten erspielen. Prima! ❑

MEINE MEINUNG

Karsten Scholz



„TESO: Blackwood ist ein Fest für jeden Oblivion-Fan!“

Als „Tore von Oblivion“ angekündigt wurde, habe ich aus lauter Vorfreude noch einmal Oblivion installiert und den RPG-Klassiker mit großem Genuss durchgespielt. Diesen Mix aus Altbekanntem in einer anderen Zeit, in Kombination mit all den frischen Eindrücken, den haben die Entwickler aus meiner Sicht richtig gut hinbekommen. Zu den Highlights gehören dabei ganz klar die regelmäßigen Besuche der Totenländer, die mit der heutigen Grafik einfach noch viel beeindruckender sind als damals in 2006. Schade ist nur, dass mich die eigentlich gut erzählte Story nicht ganz so in den Bann schlagen konnte wie die Spielwelt. Der ganze erste Teil rund um Intrigen, Mordfälle und einen geheimen Strippenzieher verpufft, wenn man sich die Auflösung dank der Marketing-Kampagne bereits seit Januar denken kann. Erst in der zweiten Hälfte nimmt die Story Fahrt auf und endet dann in einem toll inszenierten Finale, das mir viel Lust auf den kommenden Story-DLC gemacht hat. Abseits der Kampagne haben Blackwood und Update 30 erfreulich viel für jeden Spielertypen zu bieten. Die Gefährten sowie die Bestrebungen gehören aus meiner Sicht sogar zu den vielversprechendsten Neuerungen der letzten Jahre. Bastian und Mirri liefern eine weitere, motivierende Progressionsebene, die sich in Zukunft noch ausbauen lässt, durch neue Quests, Gefährten und weiterführende Elemente wie Romanzen. Die Bestrebungen ermöglichen es uns wiederum, Items, die es sonst nur über die glücksabhängigen Kisten gab, gezielt zu erspielen. Unterm Strich findet ihr in Blackwood ein starkes Gesamtpaket, das den bisherigen Kapiteln in nichts nachsteht und nebenbei erneut eine prima Möglichkeit bietet, um Tamriel erstmals einen Besuch abzustatten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle neue Zone mit Oblivion-Vibes
- ➕ Spaßige, abwechslungsreiche Quests
- ➕ Starkes Story-Finale
- ➕ Klasse Dialoge, tolle Sprecher
- ➕ Es gibt viel zu entdecken, viel zu erspielen
- ➕ Gefährten sind eine prima Ergänzung, Bestrebungen als neues Meta-Belohnungssystem
- ➕ Auch für Einsteiger geeignet
- ➕ Neue Prüfung für 12 Spieler
- ➖ Hauptgeschichte verschenkt Potenzial
- ➖ Beziehungen mit Gefährten wirken sich kaum aus
- ➖ Keine neue Klasse
- ➖ Keine erneute Rückkehr zum Portalraum möglich



Chivalry 2

Genre: Action
Entwickler: Torn Banner Studios
Hersteller: Tripwire Interactive / Deep Silver
Termin: 08. Juni 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 18 Jahren

Von: Stefan Wilhelm

Blutig, derb, chaotisch: Chivalry 2 ist ein (Schlacht-)Fest der guten Laune, aber kann es auch lange genug unterhalten?

Wie wäre die Schlacht der Bastarde in Game of Thrones wohl ausgegangen, wenn die Soldaten um Jon Snow einfach reihenweise ihre Waffen auf die überlegenen Boltons geworfen hätten? Was wäre bei der Schlacht der fünf Heere in Der Hobbit passiert, wenn statt der Adler nur ein paar Hühner aufgetaucht wären? Die Antworten auf diese Fragen könnt ihr in Chivalry 2 von Torn Banner Studios herausfinden – sozusagen. Ein Multiplayer-Slasher aus der Ego-Perspektive , der euch das Gefühl geben will, mitten in einem chaotischen Mittelalter-Krieg zu stecken – und der sich dabei selbst nicht besonders ernst nimmt. Gut, völliger Slapstick ist der Nachfolger des Genre-Vorreiters Chivalry: Medieval Warfare dann doch nicht, und auch Fantasy-Elemente sucht ihr hier vergebens. Das Mittelalter-Szenario und das Kampfsystem des Spiels geben sich stattdessen seriös und bodenständig. Nach dem Tod des Agathischen Königs Feydrid zieht der verbrecherische Mason-Orden plündernd und brandschatzend durch die Lande, und Agathas neuer König Argon II. will wieder Ordnung herstellen. Da Chivalry 2 ein reines Multiplayer-Spiel ohne Kampagne ist, merkt ihr euch einfach: Der Mason-Orden ist Team Rot, greift gerne Dörfer an, nimmt Gefangene und stiehlt Goldvorräte. Die Agatha-Truppen sind Team Blau und meistens damit beschäftigt, diese Dörfer, Gefangenen und Goldvorräte zu beschützen. Beide Seiten schrecken nicht davor zurück, den Feind mit Hühnern und abgeschlagenen Köpfen zu bewerfen und, wenn nötig, auch mal mit nur einem Arm weiterzukämpfen. Klingt nach chaotischen Materialschlachten mit hohem Gore-Faktor, in denen wirklich jedes Mittel recht ist? Absolut richtig!

Auf sie! Ohne Plan, aber mit Gebrüll!

Chivalry 2 stellt euch zum Start eine recht knappe Auswahl an acht Maps zur Verfügung, die in einfache Deathmatch- und zielbasierte Modi unterteilt sind. Es gilt, Zonen einzunehmen, Belagerungswaffen zu eskortieren, Burgmauern zu halten und dabei so viele Feinde wie möglich um ihre Blech-Rüben zu erleichtern. Die zielbasierten Maps erinnern dabei an die groß angelegten Operations-Karten aus



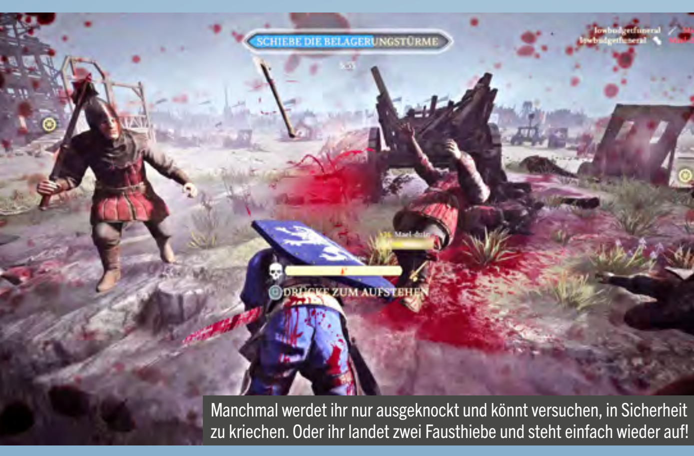
Unfreiwilliger Blickkontakt: Da der Großteil der Figuren Helme trägt, könnt ihr Feinden meistens erst nach ihrem Ableben in die Augen schauen.



Im Hauptmenü kauft ihr euch mit verdientem Gold neue Rüstungsvarianten und Verzierungen. Optional auch per Echtgeld, was aber nicht nötig ist.



AAAAAARGHHH! Matches werden stilsicher mit Sturmangriffen eröffnet. Die perfekte Gelegenheit, um eure Kriegsschreie erschallen zu lassen.



Manchmal werdet ihr nur ausgeknockt und könnt versuchen, in Sicherheit zu kriechen. Oder ihr landet zwei Fausthiebe und steht einfach wieder auf!

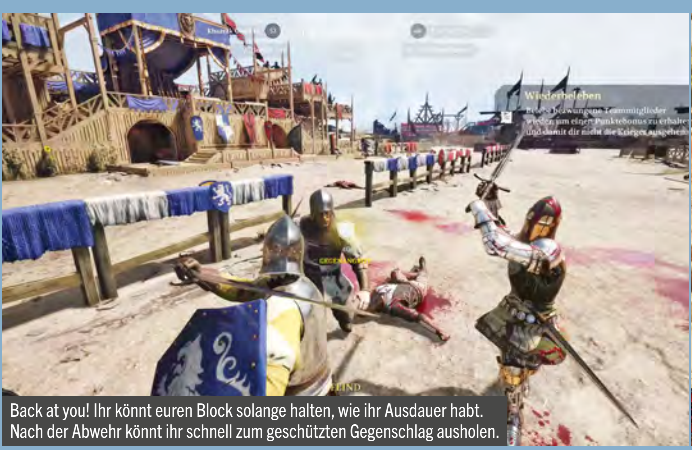
Battlefield oder den Warzone-Modus aus der Killzone-Reihe. Das Angreifer-Team muss eine Serie von schwerer werdenden Aufgaben mit Zeitlimit meistern und dringt dabei immer tiefer in die Zonen der Verteidiger vor. Ist die letzte Aufgabe erfüllt, gewinnen die Angreifer, schaffen es die Verteidiger jedoch bei einem beliebigen Ziel, die Aggressoren aufzuhalten, entscheiden sie das Match für sich.

Hier glänzen manche Maps mit einfallsreichen Spezialaufgaben: Beim Sturm der Mason-Truppen auf ein Bauerndorf spielt ihr etwa als Verteidiger bei eurem ersten und letzten Spawn keinen Agatha-Ritter, sondern einen ansässigen Farmer. Gegen die schwer gepanzerten Masons habt ihr mit Mistgabeln und Schaufeln zwar kaum eine Chance, das macht es aber natürlich umso befriedigender, wenn ihr dann doch einmal einen dieser räudigen Halunken zu Tode piekst! Auf einer anderen Karte will Agatha den Erben des Mason-Ordens ausschalten. Am Ende der Belagerungskampagne wird der beste Spieler des roten Teams in den Thronfolger verwandelt und muss dann mit einem ordentlichen Gesundheits-Buff versuchen, am Leben zu bleiben. Auf den Deathmatch-Karten schließlich gilt es, die feindlichen Respawn-Tickets zu dezimieren, was im Vergleich zu den abwechslungsreichen Ziel-Modi aber ein gutes Stück stumpfsinniger und planloser ist. Denn nimmt man den 40- bzw. 64-Spieler-Schlachten klare Frontlinien und Aufgaben, bleibt ein völlig chaotisches Gemetzel mit viel Feind' und wenig Ehr'. Zum Glück bietet Chivalry 2 aber das wahrscheinlich beste Kampfgefühl, das wir in einem derartigen Spiel dieser Art bisher gesehen haben!

Klinge trifft Nacken, Grinsen trifft Gesicht

Entscheidet ihr euch für eine der drei Nahkampf-Klassen, die ihrerseits nochmal in jeweils drei Subklassen unterteilt sind, steht euch ein respektables Waffenarsenal zur Verfügung, das ihr mit verdienten Punkten und Kills nach und nach freischaltet. Da gibt es die schwer gepanzerten, aber langsamen Ritter, die mit Zweihandwaffen und riesigen Schilden losziehen, die schnellen Vorhut-Einheiten mit dem höchsten Schadenspotenztial, aber weniger Zähigkeit, und die Fußsoldaten, die mit ihren Stangenwaffen und Schilden Gegner hervorragend auf Distanz halten können. Wer bei Ego-Perspektive ausschließlich an Shooter denken kann, der wählt die vierte Klasse, den Schützen, und piesackt die Gegner mit Bogen und Armbrust. Im Test wurden wir jedoch selten aus der Ferne genervt, was wohl an der begrenzten Stückzahl an Schützen liegt, die das Spiel pro Team zulässt. Auch abgesehen davon sind die Fernkämpfer gut gebalanced: Pfeilen und Bolzen entgeht ihr per Ausweichsprung, ihr blockt sie mit dem Schild oder versteckt euch einfach kurz im allgemeinen Schlachtengetümmel. Dringt ihr zu den Schützen durch, haben sie wegen des recht umständlichen Waffenwechsels kaum eine Chance, rechtzeitig das Kurzschwert zu ziehen. Spielt ihr selbst einen Fernkämpfer, fühlen sich Bogen und Armbrust trotz des Nahkampf-Fokus von Chivalry 2 überraschend gut an, mehr Spaß habt ihr aber zweifelsfrei im direkten Gefecht!

Denn egal, für welchen Prügel ihr euch entscheidet, das Trefferfeedback und die Wucht der Waffen sind hervorragend umgesetzt. Zweihandschwerter schneiden sich erbarmungslos durch Rüstungen und Hälse, Keulen krachen und Speere werden mit Nachdruck im Gegner versenkt. Chivalry 2 ist eines dieser Spiele, bei denen Jugendschützer und Eltern die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. Geschmacklos? Wahrscheinlich. Ein großer Spaß? Oh ja. Neben den Waffen eurer Klasse dürft ihr auch noch jede Menge Items im Spiel aufheben und werfen. Zu den üblichen Verdächtigen wie Speeren, Fackeln und Steinen gesellen sich noch exotische Wurfgegenstände wie Baguettes, Geflügel und natürlich



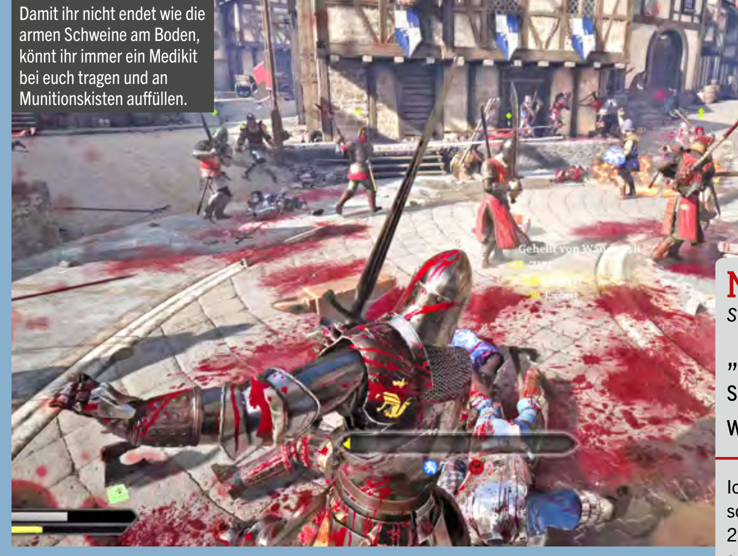
Back at you! Ihr könnt euren Block solange halten, wie ihr Ausdauer habt. Nach der Abwehr könnt ihr schnell zum geschützten Gegenschlag ausholen.



Spielt das falsche Spiel: Mit der Schützenklasse mischt ihr aus der Ferne mit. Die Armbrust hat zwar One-Shot-Potential, ist aber recht langsam.

Köpfe, die Freund und Feind gerne mal unfreiwillig liegen lassen. Und wenn alle Stricke reißen, schmeißt ihr einfach eure Waffe.

Damit all das nicht zu hirnlos wird, stellt euch das Spiel ein einsteigerfreundliches, aber einigermaßen komplexes Kampfsystem zur Verfügung. Ihr könnt mit den meisten Waffen aus drei Richtungen zuschlagen, zusätzlich gibt es einen Stichangriff für präzisere Treffer. Im Gegensatz zum Genre-Kollegen Mordhau bestimmt ihr die Richtung der Attacke dabei per Knopfdruck und nicht mit eurer Blickrichtung. Per rechtem Analogstick dreht ihr den Oberkörper eures Charakters und befördert die Klinge damit schneller in den Feind, was anfangs reichlich ungewohnt ist, aber vor allem in der jederzeit aktivierbaren Third-Person-Perspektive gut gelingt. Blockende Feinde tretet ihr aus der Deckungshaltung (oder von Burgmauern), Schubser unterbrechen Angriffe und Finten können den Gegner verwirren. Letzteres kommt beim Verteidigen zum Einsatz: Aus der Blockhaltung heraus könnt ihr Angriffe kontern, indem ihr rechtzeitig eine Attacke des selben Typs benutzt wie euer Gegenüber.




Damit ihr nicht endet wie die armen Schweine am Boden, könnt ihr immer ein Medikit bei euch tragen und an Munitionskisten auffüllen.

Löcher in der Burgmauer

Das klingt facettenreich und steuert sich trotz etwas überladener, nicht einstellbarer Tastenbelegung auch auf dem Controller überraschend präzise und sauber. Viel mehr als Draufhauen und Blocken werdet ihr im Großteil eurer Kämpfe jedoch nicht brauchen. Denn bei bis zu 64 Spielern auf überschaubar großen Karten ist der Chaosfaktor stets hoch und tatsächliche Duelle mit einem oder zwei Feinden selten. Chivalry 2 will weniger komplexe Schwertkämpfe, sondern vielmehr eine Kneipenschlägerei simulieren. In eure Gefechte mischen sich also permanent andere Spieler ein und schlagen euch oder eurem Gegner in den Rücken, um Kills abzustauben. Friendly Fire ist an der Tagesordnung, und die Free-for-All-Karten so klein, dass ihr teils schon beim Spawn erschlagen werdet. Trotz reichlich vorhandener Klassen-Fähigkeiten wie Flächen-Heilung, Barrikaden-Bau oder platzierbaren Fallen bieten die Ziel-Modi recht wenig Raum für Teamplay, denn große Kämpfe gewinnt ihr eher mit Masse statt mit Klasse.

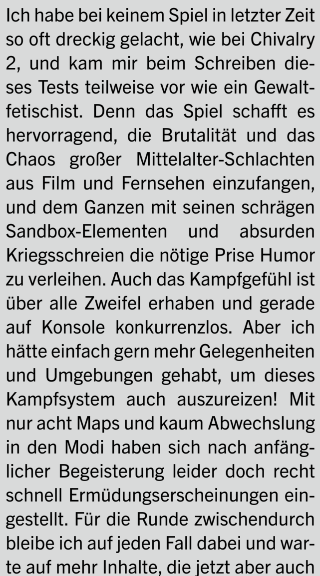
Chivalry 2 ist ein einsteigerfreundliches Spiel, bei dem ihr dank hervorragender Präsentation, gelungenem Kampfsystem und einigen netten Sandbox-Elementen ohne viel Einarbeitungszeit schnell viel Spaß haben könnt, allerdings müsst ihr in der Release-Fassung des Spiels noch einige Abstriche machen. Denn chaotische Kneipenschlägereien sind alles, was Chivalry 2 bisher zu bieten hat, so unterhaltsam sie auch einige Zeit lang sein mögen. Es gibt keine Duell-Modi, in denen ihr das Kampfsystem wirklich beherrschen müsstet, es gibt kein Squad-Feature wie in Battlefield, worunter das Teamplay leidet, es gibt noch keine Pferde, das Spiel hat aktuell nur acht Karten und ein paar davon sind lediglich simple Deathmatch-Schlachtfelder. Crossplay ist zwar integriert, ihr könnt aber (noch) nicht mit Freunden auf anderen Plattformen zusammenspielen, auch nicht zwischen PS4 und PS5. All das nagt an der Langzeitmotivation, am spielerischen Tiefgang und am Abwechslungsreichtum, weswegen Chivalry 2 seine eigentlich verdiente hohe Wertung noch knapp verfehlt. Das Fundament ist sehr stark, jetzt muss Torn Banner Studios aber die Burg darauf aufbauen! ❑



Ich blas' nur in mein eigenes Horn: Mit den Klassenfähigkeiten könnt ihr dezent ins Spielgeschehen eingreifen und etwa Teammates heilen.

MEINE MEINUNG

Stefan Wilhelm



„Der Hackbraten schmeckt super, aber warum ist er so klein?"

Ich habe bei keinem Spiel in letzter Zeit so oft dreckig gelacht, wie bei Chivalry 2, und kam mir beim Schreiben dieses Tests teilweise vor wie ein Gewaltfetischist. Denn das Spiel schafft es hervorragend, die Brutalität und das Chaos großer Mittelalter-Schlachten aus Film und Fernsehen einzufangen, und dem Ganzen mit seinen schrägen Sandbox-Elementen und absurden Kriegsschreien die nötige Prise Humor zu verleihen. Auch das Kampfgefühl ist über alle Zweifel erhaben und gerade auf Konsole konkurrenzlos. Aber ich hätte einfach gern mehr Gelegenheiten und Umgebungen gehabt, um dieses Kampfsystem auch auszureizen! Mit nur acht Maps und kaum Abwechslung in den Modi haben sich nach anfänglicher Begeisterung leider doch recht schnell Ermüdungserscheinungen eingestellt. Für die Runde zwischendurch bleibe ich auf jeden Fall dabei und warte auf mehr Inhalte, die jetzt aber auch schnell kommen sollten. Denn sonst befürchte ich, dass es vielen anderen Spielern ähnlich geht, wie mir, und Chivalry 2 unverdient in der Versenkung verschwindet.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Präsentation und sehr gelungenes Schlachtengefühl
- ➕ Hervorragendes, zugängliches Kampfsystem
- ➕ Einige kreative Aufgaben in den Ziel-Modi
- ➕ Viele verschiedene Waffen mit unterschiedlichen Movesets
- ➕ Witzige Sandbox-Elemente
- ➕ Freischaltbare Rüstungen, Waffenskins und Charakteroptionen
- ➕ Größtenteils sauberer Netcode
- ➕ Crossplay …
- ➖ … aber keine Partys mit Freunden auf anderen Plattformen möglich
- ➖ Sehr dünne Auswahl an Maps & Modi
- ➖ Auf Dauer recht eintöniger, weil immer ähnlicher Spielablauf
- ➖ Einige Bugs in der Benutzeroberfläche
- ➖ Kein Serverbrowser auf Konsole
- ➖ Tastenbelegung etwas überladen und nicht einstellbar

WERTUNG **7**



Wir können unseren Helden selbst benennen und nach Belieben anpassen.

PC Games HIT-AWARD 9/10

Monster Hunter Stories 2
Wings of Ruin

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Capcom
Hersteller: Capcom
Termin: 09. Juli 2021
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: Yannik Cunha

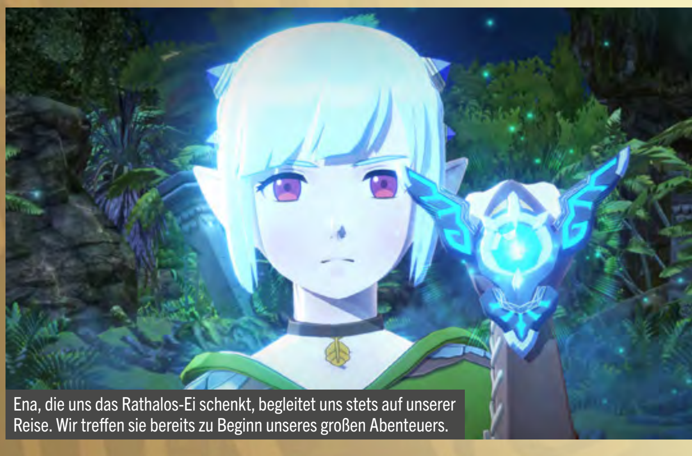
Wir haben Monster Hunter Stories 2 durchgespielt und verraten euch, weshalb uns nicht nur das Kampfsystem, sondern auch die Story überzeugt hat!

Mit Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin bringt Entwickler und Publisher Capcom den mittlerweile zweiten Teil der Stories-Reihe auf den Markt. Diese Ableger fokussieren sich nicht, wie die Hauptreihe, auf das Jagen von Monstern, sondern auf die Bindung zwischen den „Monsties“ und ihren Ridern. Monsties nennt man dabei die Monster, die seit ihrer Geburt eine Bindung zu einem Menschen haben. Zwar ist das Franchise eigentlich für sein Action-lastiges Gameplay bekannt, bei Stories handelt es sich jedoch um ein klassisches, rundenbasiertes Rollenspiel! Und wie der Name schon vermuten lässt, steht hier die Geschichte im Vordergrund. Ob das Spielprinzip aufgeht und die Story von Monster Hunter überzeugt, verraten wir euch in unserem Test.

Jäger vs. Rider

Untypisch für ein japanisches Rollenspiel starten wir unsere Reise nicht als No-Name-Charakter, sondern als Enkel eines legendären Riders namens Red. Dadurch müssen wir von Anfang an große Fußstapfen ausfüllen. Gerade erst haben wir unsere Ausbildung abgeschlossen, dürfen uns nun offiziell Rider nennen, ein weiter Weg liegt aber noch vor uns.

Bevor wir jedoch die Reise antreten, werden wir per Cutscene Zeuge eines ungewöhnlichen, roten Lichts, das im Vulkan unserer Heimatinsel Hakolo auftaucht. Die großen roten Drachen-Monster namens Rathalos scheinen von dem Licht angezogen zu werden und fliegen über die Insel. Als wir den Vulkan erforschen, um herauszufinden was dort vor sich geht, treffen wir ein Mädchen namens Ena, das uns ein Ei des sagenumwobenen Wächter-Rathalos überreicht. Dieses Monster gehörte zu unserem Großvater Red! Da all die Jäger, die eigentlich zu einem Fest eingeladen waren, nun die Insel unsicher machen und den alten Rathalos mitsamt seinem Ei vernichten wollen, verstecken und beschützen wir den



Ena, die uns das Rathalos-Ei schenkt, begleitet uns stets auf unserer Reise. Wir treffen sie bereits zu Beginn unseres großen Abenteuers.



Oft kommt es zu Missverständnissen zwischen den Ridern und den Jägern, was zu Konflikten führt. Die Story greift dieses Thema immer wieder auf.



Wie im ersten Teil von Monster Hunter Stories ist Katzenwesen Navirou stets als flauschiges Sprachrohr an unserer Seite.

ungeborenen Drachen und ermöglichen dem Elternteil die Flucht. Die anderen Jäger gehen davon aus, dass das rote Licht mit dem Wächter-Monster in Verbindung steht und gefährlich ist. Somit verstärkt sich der Konflikt, der schon immer zwischen Jägern und Ridern herrscht: Jäger sind brutal und verstehen die Monster nicht, während Rider an ihre Monsties gebunden sind und sie wie Haustiere oder Freunde sehen. Der Konflikt wird im Verlauf des Spiels immer wieder aufgegriffen und durch interessante Charaktere transportiert, die nicht grundlos, sondern aus Überzeugung handeln. Allgemein sind die Figuren, gut sowie böse, in allen Fällen glaubhaft und nachvollziehbar geschrieben, was einen Kontrast zu dem optisch eher kindlichen Stil des Spiels erstellt. Auch erwachsenere Themen wie Tod, zwischenmenschliche Konflikte und Verrat sind spätestens ab der Mitte des Titels an der Tagesordnung.

Selbst, nachdem wir unsere Insel verlassen, wissen wir nicht, ob der Rathalos in unserem Ei über die gefährlichen „Schwingen des Ruins" verfügen wird, wie es eine Legende besagt, oder ob er ganz normal aufwächst. Diese Frage steht bis zum Ende des Spiels im Raum und sorgt ebenfalls für starke Konflikte, da viele Menschen Angst vor der potenziellen Kraft des Drachen haben. Dieser soll mit einem Flügelschlag nämlich die Welt in das Verderben stürzen.

Ein spielbarer Anime?

Die Zwischensequenzen in Monster Hunter Stories 2 sind wunderschön und lebhaft gestaltet. Im Vergleich zum Vorgänger sehen die Charaktere menschlicher aus, da sie über realistischere Proportionen verfügen. Trotzdem ist der allgemeine Stil sehr von Anime beeinflusst, was einige abschrecken könnte, für andere jedoch einen Pluspunkt darstellen wird. Ebenfalls wie in einem Animationsfilm werden viele der Bewegungen und Aktionen der Charaktere durch Soundeffekte untermalt, jedoch nie zu aufdringlich. Ebenfalls aus Serien wie Pokémon oder Digimon bekannt: Betont wird oft, wie wichtig die Bindung zwischen Monstie und Rider ist. Diese Beziehungen werden sehr schön inszeniert und erwärmen, wenn auch unterstützt durch das ein oder andere Klischee, das Herz. Der einzige große Störfaktor der Geschichte ist der Fakt, dass unser Held stumm bleibt. Selbst in ernsten Szenen wirkt es oft so, als seien wir nur Zaungast, obwohl wir eine Schlüsselrolle spielen. Abseits dieses Mankos ist ebenfalls nervig, dass die Framerate in der Switch-Version regelmäßig einbricht, und zwar so stark, dass man es kaum übersehen kann. Die Ruckler kommen owohl im Kampf als auch beim Erkunden vor, was die Spielerfahrung durchgehend beeinträchtigt. Auf dem PC ist das Problem deutlich weniger präsent.

Schere, Stein, Feuerball!

Das Kampfsystem in Monster Hunter Stories ist auf dem ersten Blick ganz klassisch rundenbasiert. Auf den Zweiten bietet es jedoch eine einzigartige Tiefe! Die meisten der Attacken, die wir und unsere Widersacher benutzen, sind entweder Technik-, Geschwindigkeits-, oder Kraft-Angriffe. Prinzipiell funktioniert alles nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip: Kraft schlägt Technik, Technik schlägt Geschwindigkeit und Geschwindigkeit Kraft. So muss nur der Verlierer des Schlagabtauschs großen Schaden einstecken, der Gewinner deutlich weniger. Da wir aber nicht allein unterwegs sind, sondern auch noch insgesamt fünf Monsties dabeihaben dürfen, eines davon im Kampf, haben wir auch die Möglichkeit, unsere Verbündeten zu befehligen. Wir können sie aber auch einfach automatisch angreifen lassen. Sollten wir zusammen mit unserem Mitstreiter denselben Gegner attackieren und beide das Schere-Stein-Papier-Spiel gewinnen, entfesseln wir einen Duo-Angriff: Durch diesen nehmen weder Monstie noch wir Schaden. Benutzen wir diesen oft genug, können wir unseren tierischen Freund reiten und mit ihm eine mächtige Spezialattacke auf den Gegner feuern. Diese Moves sind kreativ und dynamisch einzeln für jedes verfügbare Monster animiert und sehr effektiv.

Was am Anfang wie reiner Zufall wirkt, zeigt schnell ein klares System, denn die Gegner gehen stets nach einem Muster vor. So greifen beispielsweise sehr aggressiv aussehende Monster gerne mit Kraft-Angriffen an, wobei welche mit agilem Design wahrscheinlicher Geschwindigkeits-Aktionen wählen. Was jedoch speziell im späteren Spielverlauf oft passiert, ist, dass Monster verschiedene Stadien durchlaufen. Einige werden wütend, andere fliegen oder graben sich ein. Je nach Modus verändert sich die Art des Angriffs, den die Feinde wählen. Hier haben Spieler der klas-



Wir können uns so viele bunte Monstereier besorgen wie es uns beliebt. Ausgebrütet werden sie im Stall.

Den Mehrspielerpart konnten wir leider, leider nicht testen – die Server waren zum Drucktermin des Heftes schlicht noch nicht online.

sischen Monster-Hunter-Reihe einen kleinen Vorteil, da sie einschätzen können, wie Gegner vorgehen und den Kampfstil somit in eine der drei Optionen einordnen zu vermögen. So oder so müssen wir uns die Phasen vieler Monster merken (oder sogar nebenbei aufschreiben), denn es gibt eine Vielzahl von Biestern, die Fans der Serie aus verschiedenen Generationen kennen.

Ins Detail

Um das Ganze abzurunden, haben die einzelnen, monströsen Begleiter ebenfalls eine von drei Eigenschaften, weshalb wir ein Team zusammensetzen sollten, welches aus jeder Konfrontation als Sieger hervorgehen kann. Monster Hunter Stories 2 ist kein einfaches Spiel! Missachten wir die Schwächen der Gegner, werden wir per K.O. ganz schnell wieder in unser Dorf teleportiert. Wie in der Action-Vorlage fühlt sich jeder Kampf wie ein Bossfight an. Untypisch für das Genre gibt es keine eintönigen Begegnungen, bei denen wir nur mit Hilfe von normalen Angriffen alles platt hauen, wodurch wir dann früher oder später ans Ziel kommen.

Praktisch: Sobald wir weitaus stärker als Feinde sind, können wir Kämpfe per Knopfdruck schlichtweg überspringen. Zuerst fragen wir uns, ob das nicht alles zu sehr vereinfacht. Im Endeffekt entfernt es jedoch lediglich das ausufernde Farmen schwacher Gegner und erspart uns so eine Menge Zeit. Obendrein können wir Kämpfe sogar mit bis zu dreifacher Geschwindigkeit ablaufen lassen, eine erfrischende Abwechslung! Dies ist vor allem praktisch, wenn wir neue Mitstreiter aufleveln wollen, denn auf niedrigen Stufen bekommen sie 500 % Erfahrungsbonus.

Wir können die Begleiter in unser Team aufnehmen, zudem ist es aber auch möglich, sie zu opfern, um einen ihrer Skills auf ein anderes Monster zu übertragen. So lassen sich unsere Lieblings-Kumpanen personalisieren, ein Feuer-Monstie kann auf diese Weise sogar das Wasser-Element benutzen. Erklärt wird die Mechanik mit der Übergabe von Genen im Ritual der Überlieferung. Obendrauf bilden die Gene einzelner Biester miteinander Synergien und können Boni auf verschiedene Fertigkeiten erhöhen.

Welche Waffe? Alle!

Normalerweise fragt sich jeder Jäger am Anfang eines Monster Hunter: Welche Waffe werde ich dieses Mal benutzen? In Stories wird uns diese Entscheidung abgenommen, denn wir müssen im besten Fall alle mitnehmen. Es gibt drei verschiedene Waffentypen: schneidende, stumpfe und durchdringende. Da wir immer drei verschiedene Waffen, zwischen denen wir jederzeit wechseln können, mit uns führen, nehmen wir natürlich für jede der Eigenschaften einen Typen mit, um gegen alles und jeden gewappnet zu sein. Denn die verschiedenen Körperteile der Monster sind, wie in der Hauptreihe, einzeln angreifbar und benötigen verschiedene Kriegswerkzeuge, mit denen man die Areale besonders schnell zerstören kann. Bemerkenswert ist, dass die verschiedenen Waffen selbst bei dem rundenbasierten Spielprinzip komplett unterschiedlich gespielt werden müssen, um effektiv zu sein. Das Großschwert beispielsweise benötigt viele Fähigkeitspunkte, baut sich über mehrere Runden auf und richtet folglich


Die Inszenierung des Titels ist unglaublich schön und spielt oft mit Beleuchtung.



Nicht nur die Zwischensequenzen, auch die Kämpfe sind mit Kamerafahrten und Perspektiven interessant gestaltet.

MEINE MEINUNG

Yannik Cunha



„Ein ernster Kern, der perfekt in süßer Schale verpackt wurde!"

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin erweitert das Gameplay des ersten Teils genau so, wie es das sollte! Die Kämpfe sind spaßiger, da sie mehr Tiefgang bieten und das Sammeln der Eier bereitet so viel Spaß wie eh und je. Auch die Story kann sich sehen lassen: Wo ich simple Charaktere mit einfachen Motiven erwartete, war ich beeindruckt von der Tiefe der Figuren. Mindestens genauso positiv überraschten mich die düsteren Themen, die das Spiel immer wieder behandelt – ich ging eher einer eindimensionalen Geschichte aus. Wer gerne unendlich viel Zeit mit dem Perfektionieren seines Teams verbringt, wird mit Monster Hunter Stories 2 die Zeit seines Lebens haben, genauso gut könnt ihr jedoch einfach nur eine schöne Geschichte genießen. Lediglich die Framerate-Einbrüche auf der Switch sind sehr störend, sonst hatte ich mit vielen Spielstunden eine sehr gute Zeit.

mit einem Schlag hohen Schaden an. Die Detailvielfalt des jeweiligen Kampfstils, in Animation und Ausführung, all das ist so liebevoll umgesetzt wie in der Originalreihe.

Genauso wurde von dort das Prinzip übernommen, dass das Zerstören verschiedener Körperteile uns verschiedene Items beschert und gleichzeitig in manchen Fällen Angriffe schwächen oder sogar unterbinden kann. Sollte man die Originalreihe nicht kennen, freut man sich erst recht über die vielen, nicht alltäglichen Mechaniken im Kampfsystem.

Sind wir Eierdiebe?

Wo bekommt man Monstereier am besten her? Richtig! Aus Monsterbauten. Sind wir in der Overworld unterwegs, finden wir überall in den riesigen Arealen Monsterbauten. Sie begegnen uns in Form von Steinkonstruktionen an Wänden oder im Boden. Betreten wir sie, finden wir uns in kleinen, zufallsgenerierten Dungeons wieder. Am Ende der Tunnel befindet sich stets das Nest eines Monsters, dessen Ei wir frech stehlen! Zwar sind die kleinen Erkundungstouren spannend, da wir nie wirklich wissen was wir treffen oder erhalten werden. Schnell bemerken wir aber, dass es so wenige Bausteine für die kleinen Levels gibt, dass wir gefühlt zu viel Zeit in der gleichen Umgebung verbringen. Nicht nur bestehen die Nester aus den immer gleichen Teilen, auch in der Main-Story sind sie überall zu finden. Das schränkt den Erkundungsdrang viel zu schnell ein, da wir nach 15 von ca. 45 Spielstunden in dieser Hinsicht gefühlt schon alles gesehen haben. Lediglich die Städte und etwas größeren Gebiete in deren Umfeld haben Wiedererkennungswert.

Ein würdiger Nachfolger

Schon im ersten Teil raubten wir Nester aus, ritten verschiedene Monsties und nutzten ihre Stärken zu unserem Vorteil. Durch das Verletzen von Körperteilen und den Einfluss, den dies auf den Kampfverlauf hat, entsteht in Kombination mit der vielfältigen Waffen-und-Rüstungsauswahl und dem Personalisieren der Monster eine Tiefe in vielen verschiedenen Bereichen. Ebenfalls ist die Geschichte sehr viel ernster als im Vorgänger, obschon es natürlich auch lustige Momente gibt, die das Ganze auflockern. Technisch gibt es wenig störende Makel. Der simple, aber passende Anime-Grafikstil sorgt dafür, dass das Spiel trotz manchmal eintöniger Spielwelt und unscharfer Texturen gut aussieht. Gleichzeitig findet das Spiel die perfekte Balance zwischen Anspruch und Simplizität: Wir können theoretisch ewig lange unsere Teams optimieren, das Hauptspiel bekommen wir jedoch mit gutem Schlachtplan auch ohne ewiges Herumbasteln durch. Erst im Endgame gibt es ohne kompliziertere Strategien Probleme, denn hier warten High-Rank-Gegner auf uns. Diese stecken sehr viel mehr Schaden ein und teilen gleichzeitig stärker aus. Wer nach Beendigung des Titels noch nicht genug hat und eine Herausforderung sucht, wird in den Endgame-Dungeons noch unzählige Stunden Spaß finden. ❑

PRO UND CONTRA

Erwachsene Story
- ➕ Sympathische Charaktere
- ➕ Viel Spieltiefe
- ➕ Eine Vielzahl an Gegnern
- ➕ Schöne Inszenierung
- ➕ Viele verschiedene Monster
- ➖ Performance-Probleme (kleinere auf dem PC, große auf der Switch)
- ➖ Uninspirierte Umgebungen
- ➖ Teilweise schwammige Texturen



WERTUNG 9



In der Welt sind wir stets auf dem Rücken eines unserer Monsties unterwegs.

Kasane und Yuito kämpfen im Verlauf der Story auch hin und wieder zusammen. Mit doppelter Psionen-Power geben sie ein starkes Team ab.

Genre: Action-RPG
Entwickler: Bandai Namco
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 25. Juni 2021
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 12 Jahren

Scarlet **Nexus**

Von: Dina Manevich & Philipp Sattler

Eine faszinierende Mischung aus Cyberpunk, dystopischer Gesellschaft und klassischer Science-Fiction erwartet euch in Scarlet Nexus.

Bei einer Anspiel-Session vor dem vollständigen Release hatten wir schon die Möglichkeit, in Scarlet Nexus reinzuschnuppern. Dabei waren unsere Erfahrungen eher durchwachsen und wir haben noch kaum ein gutes Haar an dem neuen JRPG-Titel lassen können. Mittlerweile ist das Spiel aber in seiner finalen Version veröffentlicht und wir konnten einen tieferen Blick in die von Bandai Namco geschaffene Welt werfen.

Brain-Punk

Scarlet Nexus ist ein lineares JRPG, das sich stark auf Dialog und Story konzentriert. Das Setting und die Erzählung ziehen ihre Einflüsse aus klassischem japanischem Anime und westlicher Sci-Fi, gespickt mit einigen der im Cyberpunk üblichen Themen. Verfeinert wird der Mix dann noch durch einige übernatürliche Elemente.

In ferner Zukunft verfügt ein Großteil der Weltbevölkerung über das sogenannte Psioniker-Hormon. Dieses ermöglicht es den Menschen, per „SAS Cable Connection"-Programm miteinander verbunden zu werden, was den Austausch von Informationen untereinander erheblich vereinfacht und beschleunigt. Diese hochtechnisierte Welt wird allerdings von den mysteriösen „Anderen" bedroht: Aus dem Himmel stürzende Mutanten, die einen ausgeprägten Hunger auf menschliche Gehirne an den Tag legen. Ihnen treten die Männer und Frauen der Spezialeinheit AAS (Anderen-Abwehrstreitkraft) entgegen. Eine Gruppe Psioniker, die mit übersinnlichen Fähigkeiten ausgestattet sind.

Viel Hirn, nichts dahinter?

Ihr wählt am Anfang zwischen zwei Protagonisten: Yuito Sumeragi und Kasane Randall. Yuito ist ein ziemlich klassischer Schwertkämpfer, während Kasane mit ihren Fernkampfdolchen eher aus der Entfernung zuschlägt. Beide verfügen über verschie-



Ihr könnt die Ausrüstung des jeweiligen Protagonisten und dessen Gefährten im Menü anpassen.



Im Visual-Novel-Stil wird die Unterhaltung zwischen Kasane und ihrer Schwester dargestellt.

dene Kombo-Attacken, Sprungangriffe und Ausweichmanöver. Ein zusätzliches Element ist aber ihre Fähigkeit, psychokinetische Kräfte einzusetzen. Damit können sie Objekte aus der Umgebung auf ihren Feind schleudern, was nicht nur spaßig ist, sondern auch weitere Kombo-Angriffe ermöglicht. Leider sind die Kämpfe mit den „Anderen“ eher eintönig gestaltet. Bis auf einige Bossgegner gibt es deutlich zu wenig Variation bezüglich der Gegnerarten. Da hilft es nur wenig, dass das Monster-Design größtenteils schaurig schön umgesetzt wurde.

Teenager mit psionischen Kräften

Etwas Variation bringt erst die Einführung des SAS: ein System, bei dem euer spielbarer Charakter sein Gehirn mit anderen Squad-Mitgliedern verbinden kann, um vorübergehend deren Kräfte zu nutzen. Yuito und Kasane haben nämlich immer eine Gruppe anderer KI-gesteuerter psionischer Teenager-Krieger mit im Schlepptau, die über eine Reihe übernatürlicher Fähigkeiten verfügen. Verbindet ihr euch mit einem von ihnen, könnt ihr deren Spezialangriff nutzen, um euch beispielsweise zu tarnen oder Feinde in Flammen aufgehen zu lassen. Die Verwendung dieser Fähigkeiten macht die Kämpfe interessant und verleiht ihnen spielerische Tiefe. Denn ihr müsst nicht nur entscheiden, welche Fähigkeit euch den größten Vorteil bietet, ihr müsst auch vorausschauend agieren. Denn all diese Spezialfähigkeiten verfügen über Abklingzeiten und müssen dementsprechend gezielt eingesetzt werden.

Bei einem Level-Up könnt ihr eure Erfahrungspunkte investieren, was neue Fähigkeiten für den Kampf freischaltet. Wobei diese häufig enttäuschend ausfallen. Es gibt aber auch Positivbeispiele: Der Gehirn-Antrieb verschafft euch beispielsweise einen Geschwindigkeitsvorteil und senkt die Abklingzeiten eurer psionischen Attacken, sobald ihr die dazugehörige Leiste mit verschiedenen Angriffen aufgefüllt habt.

Mysteriöse Geschichte

Nun gut, das Kampfsystem überzeugt nicht auf ganzer Linie, aber kann das durch eine gute Story ausgeglichen werden? Die Mysterien der Geschichte schreien geradezu danach aufgedeckt zu werden. Wer sind diese „Anderen“? Woher kommen sie? Was hat es mit diesen psionischen Kräften auf sich? Fragen, auf die wir im Laufe der Story mehr oder weniger zufriedenstellende Antworten bekommen werden. Die Geschichte selbst ist getreu dem JRPG-Genre: Was als faszinierende Sci-Fi-Geschichte über Jugendliche mit Superkräften beginnt, die von einer schattenhaften Regierung zur Bekämpfung abscheulicher Kreaturen eingesetzt werden, entgleist nach ein paar Kapiteln komplett und wird zu einem Sammelsurium aus immer bizarreren Handlungssträngen und verwirrenden Charakteraktionen.

Außerhalb der Story-Missionen könnt ihr bereits erforschte Gebiete erneut besuchen, um Nebenquests zu erledigen und Erfahrungspunkte zu erhalten. Diese Nebenquests sind allerdings langweilige Standardmissionen, die kaum mit der Hauptgeschichte verbunden sind. Das Sammeln von Beute besiegter Gegner ist jedoch wichtig, da diese Gegenstände gegen stärkere Waffen, Upgrade-Plug-ins und vor allem Geschenke eingetauscht werden können. Mit Letzteren dürft ihr euren Teamkameraden während der Story-Pausen eine Freude machen.

Zwischen den Missionen finden wir uns nämlich in unserer Basis wieder, wo wir mit allen uns begleitenden Charakteren interagieren und ihnen Geschenke überreichen können. Diese stärken unsere Freundschaft, was auch spielerische Auswirkungen mit sich bringt. Je höher das Level der Freundschaft, desto mehr Fähigkeiten bekommen unsere Kameraden. Gute Freunde werfen sich bei einem feindlichen Angriff beispielsweise ganz gerne mal schützend vor uns und verhindern so, dass wir Schaden erleiden.

Die Dialoge, die wir im Verlauf der Story, erleben, werden in einem Visual-Novel-Stil erzählt. Ähnlich wie in einer japanischen Dating-Sim stehen sich dabei zwei statische Bilder gegenüber. Das verpasst dem Storytelling oftmals einen fetten Dämpfer und was hätte spannend sein können, wirkt ausgesprochen zäh. Minutenlang auf zwei Bilder starren und zuhören, ist spielerisch nicht besonders interessant.

Brain-Dead

Von Dialogen und Kämpfen abgesehen, gibt es nicht wirklich viel zu tun. Dazu kommt noch, dass die Spielwelt selbst leer und leblos wirkt. Bewohner sind spärlich gesät und tragen nicht dazu bei, dass sich die Umgebung wie eine richtige Stadt anfühlt. Außerdem hat man stets das Gefühl, jedes platzierte Objekt erfüllt einzig und allein den Zweck, in einem möglichen Kampf als Psi-Geschoss auf Gegner gekloppt werden zu können. Kaum etwas existiert, um der Spielwelt Leben einzuhauchen oder sie gar mit interessanten Geschichten zu füllen.

Eigentlich schade, denn Scarlet Nexus bietet je nach Charakter auch verschiedene Storyinhalte. Die Kampagnen überschneiden sich zwar und laufen an bestimmten Punkten zusammen, bieten aber außerhalb davon viele einzigartige Inhalte. Da hätte eine lebendigere Umgebung deutlich besser dazu gepasst. Die Brain-Punk-Prämisse, die Charaktere und auch der Soundtrack machen dennoch eine gute Figur. Ein Fünkchen mehr Vielfalt in nahezu allen Bereichen, hätte Scarlet Nexus aber definitiv sehr gut getan. ❑

MEINE MEINUNG

Dina Manevich

„Monster-Schnetzel-Fest trifft auf ein Visual-Novel“

Ich stehe total auf diese Brain-Punk-Prämisse, aber all die absurden Wendungen haben bei mir fast schon einen Hirnschaden verursacht. Viele der Reaktionen meiner Mitstreiter konnte ich auch oft nicht nachvollziehen. Aber so ist das nun mal in JRPGs. Es muss nicht immer Sinn machen. Scarlet Nexus ist ein interessantes RPG mit ein paar Schwächen. Durch das doch sehr einfache Kampfsystem habe ich mich schnell mächtig gefühlt und das obwohl ich im normalem und nicht im leichten Schwierigkeitsgrad unterwegs war. Vielleicht hat es mir deshalb trotz der Fehler viel Spaß gemacht, weil ich mich so einfach durch „Andere“ schnetzeln konnte. Jedenfalls war das auch viel spannender als den endlosen Dialogen zu lauschen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schaurig schönes Gegner-Design
- ➕ Viele unterschiedliche Charaktere
- ➕ Interessantes Setting
- ➕ Abwechslungsreiche Fähigkeiten
- ➕ Fantastischer Soundtrack
- ➕ Doppelte Spielzeit durch zwei Kampagnen
- ➖ Eintöniger Visual-Novel-Stil
- ➖ Endgame wird zu langgezogen
- ➖ Maps werden zu oft recycelt
- ➖ Keine Variation in Gegner-Typen




Die mysteriösen „Anderen“ faszinieren immer wieder durch ihr schaurig schönes Aussehen.



Beim Durchstreifen der Stadt begegnen euch wenige NPCs die die ihrem Alltag nachgehen.

Dungeons & Dragons Dark Alliance

Genre: Action
Entwickler: Tuque Games
Hersteller: Wizards of the Coast
Termin: 22. Juni 2021
Preis: 39,99 Euro
USK: ab 16 Jahren

Wizards of the Coast verspricht einen geistigen Nachfolger zu den Konsolenkloppern Baldur's Gate: Dark Alliance 1 & 2. Gelingt die Neuinterpretation der Reihe? **Von:** Christian Fußy

Beim Spielprinzip von D&D: Dark Alliance wurde sich nicht wie bei den Vorgängern an Diablo orientiert, sondern vielmehr an der Koop-Action eines Warhammer: Vermintide. Ihr wählt eine von vier Figuren, ein Level und einen Schwierigkeitsgrad und kämpft euch durch ein Areal bis zum Bossgegner durch. Jeder Charakter verfügt über genau einen Waffentyp, verschiedene Attacken und Startwerte. Unterwegs findet ihr Waffen, Schmuck und Rüstungsteile mit unterschiedlichen Seltenheitsstufen. Diese wandern allesamt in eure Beutetruhe im Lager und bekommen beim Öffnen diverse Werte und Eigenschaften zugewiesen, die zu eurer gerade ausgewählten Figur passen. Danach könnt ihr sie anlegen, verkaufen oder mit gefundenen Materialien verbessern. Außerdem gibt es in den Levels Sammelobjekte zu finden und Nebenquests zu erledigen, die euch bei der Auswertung einen Erfahrungsbonus verleihen.

Im Kampf könnt ihr leichte und schwere Attacken sowie zwei Zaubersprüche ausführen, die sich von Figur zu Figur unterscheiden. Jede Attacke kostet Ausdauer und kann daher nicht beliebig oft hintereinander ausgeführt werden. Ist eure Ausdauer nämlich erschöpft, werden eure Aktionen langsam und ineffektiv und ihr zum leichten Ziel für feindliche Angriffe.

Drückt ihr den rechten Stick, könnt ihr damit einen bestimmten Gegner anvisieren, mit L2 zielt ihr hingegen manuell. Mit dem unteren Knopf wird gesprungen, mit dem rechten könnt ihr ein Ausweichmanöver durchführen. Links aktiviert ihr Hebel und sammelt Ge-



Ein Klassiker: Der Gegner will mit dem Kopf durch die Wand.



Die Zielfunktion hatte in unserem Spieldurchgang zahlreiche Aussetzer und sollte definitiv noch überarbeitet werden.

genstände ein und auf dem oberen Button liegen die Zaubersprüche. Über das Steuerkreuz lassen sich Gegenstände wie Granaten oder Heiltränke auswählen.

Die Stärke der Gegner lässt sich zu Beginn eines jeden Levels einstellen. Die Empfehlung richtet sich nach eurem Heldenlevel, also einer Summe aus verschiedenen Werten eurer Figuren. Je stärker die Gegner eingestellt sind, desto mehr Erfahrung gibt es. Spätere Level bringen nicht zwangsweise mehr Erfahrung oder bieten stärkere Gegner, nur unterschiedliche Gegnertypen und Bosse.

Wie viel D&D steckt in D&D: Dark Alliance?

Die vier Figuren wurden der Buchreihe The Legend of Drizzt von R.A. Salvatore entnommen. Neben Titelfigur Drizzt Do'Urden, einem Dunkelelf mit zwei Säbeln, der bereits in Baldur's Gate: Dark Alliance 1 & 2 als freischaltbarer Charakter verfügbar war, gibt es noch die Möglichkeit, als Bogenschützin Catti-brie, Zwerg Bruenor und Barbar Wulfgar in die Schlacht zu ziehen. Jede Figur kann bei Levelaufstieg mit Attributspunkten und Talentpunkten verbessert werden, die unter anderem die Ausdauerregeneration, den Schadenswert und die Abklingzeit eurer Zaubersprüche beeinflussen. Außerdem gibt es einen separaten Kampftechniken-Baum, wo ihr mit gefundenem Geld neue Manöver freischalten könnt.

Die Charaktergestaltung ist sehr oberflächlich gehalten und auch das Aussehen eurer Figur kann nicht beeinflusst werden. Ihr könnt lediglich gegen Geld unterschiedliche Skins für eure Rüstungen und Waffen erwerben. Eine Rollenspielkomponente im klassischen Sinne, also die Möglichkeit, Einfluss auf die Entscheidungen eurer Figuren zu nehmen, gibt es nicht. Bis auf die Namen der Monster und Charaktere hat Dark Alliance allgemein nicht sonderlich viel mit der Rollenspiel-Vorlage gemeinsam. Selbst die Zauber und Angriffe haben nicht dieselben Namen oder Effekte wie im Regelwerk, sondern sind generische, extra für dieses Spiel entwickelte Fähigkeiten. Auch die Story entstammt keinem Roman oder offiziellen Abenteuer, sondern ist vielmehr ein loses Gerüst, das die einzelnen Levels sehr oberflächlich miteinander verbindet.

Geteiltes Leid ist halbes Leid

Statt wie in Vermintide Bots zur Seite gestellt zu bekommen, wenn ihr nicht Teil einer Gruppe seid, müsst ihr in Dark Alliance im Solomodus tatsächlich alleine losziehen, was sich als extrem frustrierende Angelegenheit herausstellt und klar enthüllt, in welchen Bereichen das Spiel schlicht nicht fertig ist.

So reagieren die Gegner nur extrem oberflächlich auf die Spielfiguren und es ist teilweise möglich, ganze Horden aus der Ferne mit Bogen und Wurfmesser zu erledigen, ohne dass ein Monster überhaupt eure Anwesenheit bemerkt. Selbst direkt anvisierte und attackierte Feinde bleiben oft statisch in der Gegend stehen und machen keine Anstalten, euch entgegen zu gehen oder zu verfolgen. Stürzt ihr euch hingegen mitten ins Getümmel, wird das Spiel schnell extrem unübersichtlich. Wollt ihr den Gegner anvisieren, der sich in der Mitte eures Blickfelds befindet, geht das meist noch relativ unproblematisch, es kann jedoch sein, dass die Funktion erst funktioniert, wenn ihr eine gewisse Distanz zu eurem Ziel überbrückt habt. Habt ihr den Kontrahenten dann aber erledigt, springt die Markierung entweder unwillkürlich herum oder ihr müsst sie gänzlich neu aktivieren. Das sorgt besonders dann für Frust, wenn ihr allein unterwegs seid und sich ohnehin alle Gegner nur auf euch konzentrieren und von sämtlichen Seiten gleichzeitig angreifen.

Wir haben außerdem des Öfteren bemerkt, dass Eingaben vom Spiel nicht registriert wurden, was im besten Fall zu einem unangenehmen Spielgefühl und im schlimmsten Fall zu einem verfrühten und extrem mit Frust behafteten Ableben führen kann. Im Solomodus bedeutet das, dass ihr nach einem Countdown zum Anfang des Levels zurück gesetzt werdet und die Strecke zu eurem aktuellen Questziel erneut laufen müsst, was sich jedes einzelne Mal angefühlt hat wie die Höchststrafe. Im Koop-Modus ereilt euch dieses Schicksal nur, wenn alle Mitglieder einer Gruppe gefallen sind und sich niemand mehr gegenseitig aufhelfen kann.

Für Solisten ist D&D: Dark Alliance ein echter Graus und das kann man wirklich nicht anders sagen. In der Gruppe sind die erwähnten Probleme ebenfalls vorhanden, fallen aber nicht mehr ganz so schwer ins Gewicht. Schon eine einzige zusätzliche Person kann den Unterschied machen zwischen haarsträubendem Elend und milder Unterhaltung.

Langweilige Dungeons & zu wenige Dragons

Auch wenn am Launchtag noch kaum andere Spieler unterwegs waren, gelang es uns einmal, tatsächlich eine Vierergruppe zusammen zu bekommen, was das Erlebnis deutlich aufwertete. Trotzdem vermitteln die Bugs und einige ärgerliche Designentscheidungen den Eindruck, dass dieses Spiel einfach noch nicht bereit zur Veröffentlichung war.

Viele Levels wirken lieblos zusammengeschustert, die Statuseffekte, die von Gift, Feuer, Eis und diversen Buffs und Debuffs ausgelöst werden, benötigen Balancing und die Gegnertypen ähneln sich genauso wie die immer gleichen Plateaus, auf denen die Kämpfe ausgetragen werden. Spezielle Herausforderungen, Belohnungen oder neuer Content fürs Endgame wie in Vermintide oder Left4Dead könnte natürlich immer nachgeliefert werden, so wie das Spiel jetzt aussieht, sorgt es allerdings höchstens für ein-zwei komplette Durchgänge. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Fußy



„D&D: Dark Alliance hätte Vieles gebraucht, aber vor allem noch mehr Zeit."

Das Liebste, das ich über Dungeons & Dragons: Dark Alliance sagen kann, ist, dass sich das Spiel anfühlt wie einer dieser Titel, den man sich in den frühen 2000ern von der Videothek ausgeliehen hat, um ihn an einem Wochenende durchzuspielen. Was allerdings auch schon verrät, dass es sich hier nicht lohnt, den vollen Kaufpreis zu bezahlen. Außerdem wird der Couch-Koop-Modus erst nachgeliefert und ist noch nicht implementiert. Das Gerüst eines unterhaltsamen Spiels ist zweifelsohne vorhanden, mehr aber auch nicht. Sollte es das Entwicklerteam von Tuque Games schaffen, die Fehler rauszupatchen und mehr Fleisch auf die Drachenknochen zu packen, könnte Dark Alliance mit der Zeit noch zu einem spaßigen Multiplayer-Titel aufblühen. Bis dahin gibt es allerdings genügend bessere Alternativen für ein Koop-Abenteuer.

PRO UND CONTRA

- ➕ Figuren spielen sich unterschiedlich
- ➕ Gutes grundlegendes Spielprinzip
- ➕ In der Gruppe durchaus unterhaltsam
- ➖ Als Einzelspieler ein Graus
- ➖ Zu viele Bugs und Balancing-Probleme für ein fertiges Produkt
- ➖ Nur jeweils ein Waffentyp pro Charakter
- ➖ Level und Gegner zu eintönig im Design





Kämpfe sind häufig unübersichtlich. Blöd, wenn dann auch noch Bugs wie eine nicht verschwinden wollende „Klettern"-Einblendung dazukommen.



Nach einem Stufenaufstieg könnt ihr Attributspunkte auf die klassischen D&D-Werte verteilen.

Warhammer: Age of Sigmar
Storm Ground

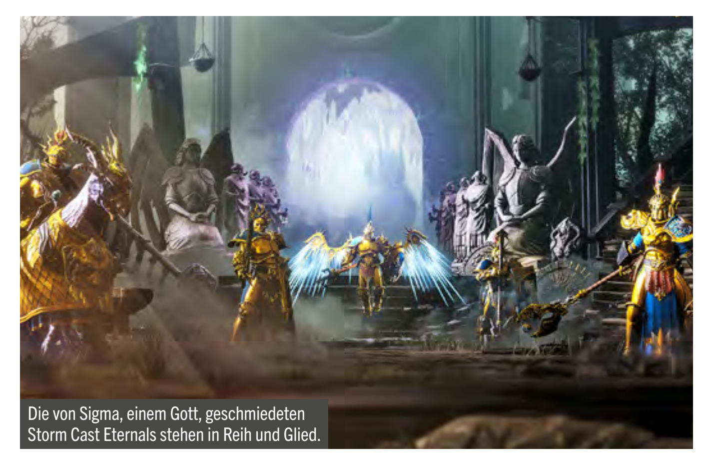
Genre: Strategie
Entwickler: Gasket Games
Hersteller: Focus Home Interactive
Termin: 27. Mai 2021
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 12 Jahren

Mit Age of Sigmar: Storm Ground kommt mal wieder ein neues Warhammer-Spiel auf den Markt. Es kombiniert rundenbasierte Hexfeldtatik mit Rogue-lite Elementen.

Von: Paul Albert & Lukas Schmid

Die Warhammer-Lizenz wird herumgereicht wie die Wundertüte in einer geselligen Runde mit Freunden. Von meist weniger guten Titeln bis hin zu Strategie-Perlen wie Total War: Warhammer hat das Franchise so einiges zu bieten. Dieses Mal sind die Entwickler von Gasket Games am Zug. Dabei orientieren sie sich an der Welt bzw. dem Zeitalter von Sigmar. Dieses ist als Fortsetzung der klassischen Warhammer-Fantasy gedacht und behandelt neue Fraktionen und Konflikte. Doch der einzigartige Warhammer-Charme mitsamt seiner Verehrung des Übermächtigen, widerwärtigen Fraktionen und einem übertriebenen Militärgehabe darf auch hier nicht fehlen. Als Anführer einer der drei Fraktionen Stormcast Eternals, Nighthaunt und Maggotkin dürft ihr euch eurer eigene kleine Truppe zusammenstellen, um die in rundenbasierten Kämpfen ausgetragene Kampagne abzuschließen.

Gewinnt ihr einen Level, dringt ihr weiter in das Gebiet der feindlichen Fraktion vor und müsst bis zum Endkampf euren Trupp verbessern, um der wachsenden Bedrohung die Stirn zu bieten. Welchen Pfad ihr auf dem Weg bis zum Endgegner bestreitet, könnt ihr selbst wählen. Bevor ihr euch jedoch für einen Pfad entscheidet, könnt ihr im Voraus Informationen über Gegentypen, die Art der Mission und welche Belohnung ihr bei Erfolg bekommt erhalten. Solltet ihr es nicht schaffen, die feindlichen Einheiten zu besiegen oder stirbt euer Held, müsst ihr wieder von vorne beginnen.



Die von Sigma, einem Gott, geschmiedeten Storm Cast Eternals stehen in Reih und Glied.

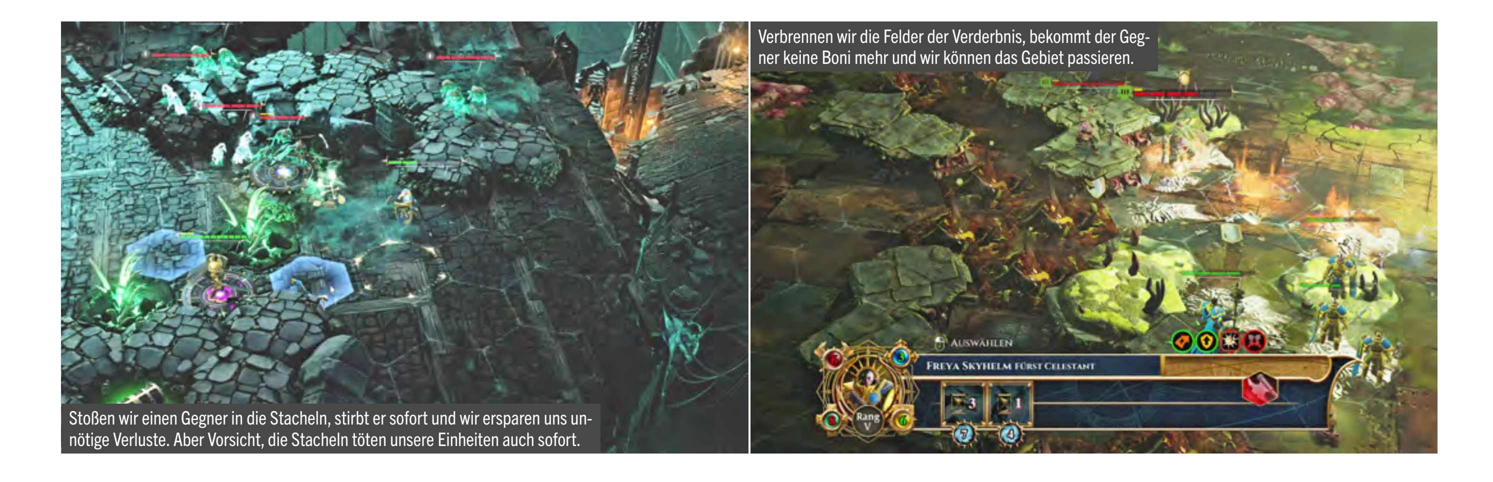


For the Emperor

Für euren ersten Anlauf müsst ihr als Freya Skyhelm die Führung über eine Gruppe Stormcast Eternals übernehmen, bevor ihr die Kampagne der Nighthaunt oder Maggotkin beginnen könnt. Freya wurde von Sigmar, einem Gott, geschmiedet, um die Armeen des Chaos aufzuhalten. Aller Anfang ist schwer und auch in diesem Spiel gehört das Versagen mit dazu. Ihr werdet es womöglich nicht schaffen, die Kampagne auf Anhieb zu bewältigen. Stirbt euer Held, könnt ihr diesen neu schmieden lassen und wieder von vorne anfangen.

Sammelwahnsinn

Eure Einheiten und Helden sammeln im Kampf Erfahrung und Ausrüstung. Auf diese wollt ihr nicht verzichten, denn um bis zum Endkampf zukommen, werdet ihr euch immer stärker werdenden Gegner gegenüberstellen müssen. Ausrüstung ist in verschiedene Seltenheitsgrade unterteilt und kann auch nur von den passenden Einheiten angelegt werden. Aber nicht nur bessere Ausrüstung, sondern auch neue Einheiten können verdient werden. So könnt ihr euch ganz nach euren Vorstellungen und Strategien ein Team zusammenstellen. Haben eure Einheiten genug Erfahrung gesammelt, könnt ihr sie mit Talenten versehen. Diese bringen beispielsweise mehr Gesundheit oder andere passive Boni. Auch kosmetisch könnt ihr eure Einheiten ganz nach euren Vorlieben gestalten. Ihr könnt die Farben



Stoßen wir einen Gegner in die Stacheln, stirbt er sofort und wir ersparen uns unnötige Verluste. Aber Vorsicht, die Stacheln töten unsere Einheiten auch sofort.

Verbrennen wir die Felder der Verderbnis, bekommt der Gegner keine Boni mehr und wir können das Gebiet passieren.

eures Trupps anpassen sowie neue Outfits erkämpfen.

Kämpfen bis der Arzt kommt

Das Kampfsystem funktioniert ziemlich gut. Ihr wählt eine Einheit aus und dürft diese nach Anzahl der Bewegungspunkte in Richtung eures Gegners bewegen. Dabei platziert ihr Einheiten an strategisch vorteilhaften Positionen. Eurer Streitkräfte sowie die des Gegners haben ihre spezifischen Stärken und Schwächen und wollen dementsprechend optimal genutzt werden. Nach ein paar Runden kristallisieren sich effektive Kombinationen heraus und die Handhabung sowie das Experimentieren mit unterschiedlichen Einheiten bringt die nötige Spieltiefe in die taktischen Kämpfe.

Einheiten können nicht beliebig platziert werden. Ihr könnt nur die Einheiten ausspielen, deren Kosten eurem derzeitigen Mana entsprechen. Es wäre ja auch irrwitzig, wenn ihr schon am Anfang euer schnellstes Pferd aus dem Stall lasst oder euer ganzes Pulver verschießt. Mit steigender Rundenzahl könnt ihr bessere Einheiten aufs Feld befehligen. So ist es aber auch wichtig, schwächere Einheiten mitzuführen, damit euer Held nicht so alleine dasteht. Darüber hinaus gibt es noch Aether, den ihr verwendet, um Fähigkeiten einzusetzen.

Warhammer dreierlei

Auch die Fraktionen bringen Abwechslung. So versucht ihr, mit den Maggotkin die Saat der Verderbnis über dem Schlachtfeld auszubreiten, um für eure Einheiten Boni und für die gegnerischen Malusse zu erhalten. Als Stormcast Eternals könnt ihr die Rüstung eurer Einheiten durch Zusammenhalt stärken und als Nighthaunt lehrt ihr eure Gegner das Fürchten. Die Fraktionen sowie alle Einheiten unterscheiden sich signifikant und bieten dem Spieler jeweils ein ganz anderes Erlebnis.

Abwechslung gibt es auch bei den unterschiedlichen Missionstypen. Von simplen Zielen wie „bezwinge das gegnerische Heer“ bis zu komplexeren Aufgaben wie „zerstöre den Kristall, damit der Schutz des Gegners sinkt“, hat das Spiel viel zu bieten. Dadurch werden die Kämpfe nicht zu schnell eintönig.

Langsam zeigt sich das zweite Gesicht

Doch kommen wir nun zu den Dingen, die uns überhaupt nicht gefallen haben. Davon gibt es leider einige. Was uns sehr schnell gestört und die eigentlich amüsanten Kämpfe wirklich stark nachteilig beeinflusst hat, ist die fehlende Möglichkeit, den Kampf zu beschleunigen. Dazu kam noch ausgiebiger Lag. Manchmal war der so schlimm, dass man sich in der Zwischenzeit einen Kaffee kochen konnte. Kombiniert man den Frust über das langsame Gameplay mit den häufigen Abstürzen, muss man erstmal süße Katzenvideos anschauen, um den in die Höhe getriebenen Puls zu senken.

Und dabei wollten wir das Spiel eigentlich mögen. Das interessante Kampfsystem und das Warhammer-Fantasy-Setting mit ansprechenden Charaktermodellen und der tollen Vertonung sollten begeistern können. Doch die technischen Probleme des Spiels ruinieren das ganze Erlebnis und es kommt das Gefühl auf, es handele sich um ein unfertiges Produkt. Hätten sich die Entwickler mehr Zeit genommen, hätte aus dem Spiel ein würdiger Warhammer-Ableger werden können. Schade! Somit ist Warhammer: Age of Sigmar nur ein mittelmäßiges Spiel, welches ohne die nötigen Verbesserungen schnell in Vergessenheit geraten dürfte. ❏

MEINE MEINUNG

Paul Albert



„Bruchlandung statt Höhenflug – mittelmäßige Rundenstrategie“

Die ersten Trailer zu Storm Ground sahen recht vielversprechend aus. „Das wird doch bestimmt ein erstklassiger Warhammer-Ableger“, dachte ich. Die Begeisterung wich aber relativ schnell Ernüchterung. Denn unzählige Bugs trüben das Spielerlebnis, sodass selbst das durchaus interessante Spielkonzept mein Interesse nicht länger aufrechterhalten konnte. Leider konnte Storm Ground somit meinen Erwartungen nicht gerecht werden. Wenn die Entwickler noch ein wenig Arbeit in den Titel stecken, komme ich vielleicht noch mal zurück und gebe dem Abenteuer eine zweite Chance.

PRO UND CONTRA

- ➕ Rundenbasierte Kämpfe in Rogue-lite-Manier
- ➕ Imposantes Art-Design
- ➕ Stimmige Vertonung der Dialoge
- ➕ Angenehmes Fortschrittssystem
- ➕ Haufenweise Ausrüstung & Kosmetik
- ➖ Bugs, Bugs und nochmal Bugs
- ➖ Abstürze
- ➖ Langsames Gameplay
- ➖ Teilweise zu grindlastig

WERTUNG 6



Unsere Heldin kann auf einem Drachen den Gegnern Feuer unterm Hintern machen.

Aus der trostlosen Fabrik flieht San in die Natur. Doch Vorsicht! Auch hier lauern Gefahren.

Out of Line

Genre: Puzzle-Platformer
Entwickler: Nerd Monkeys
Hersteller: Hatinh Interactive
Termin: 23. Juni 2021
Preis: ca. 10 Euro
USK: ab 6 Jahren

Wer kennt es nicht: Man frönt nichts ahnend dem Arbeiterleben in einer Fabrik und findet sich plötzlich auf der Flucht vor einer bösartigen Entität wieder. Mit Out of Line trauen sich die Indie-Entwickler von Nerd Monkeys an ihren ersten Puzzle-Platformer heran. Ob das Spiel wirklich aus dem Rahmen fällt, so wie es der Name verspricht, haben wir für euch in einem Test zusammengefasst.

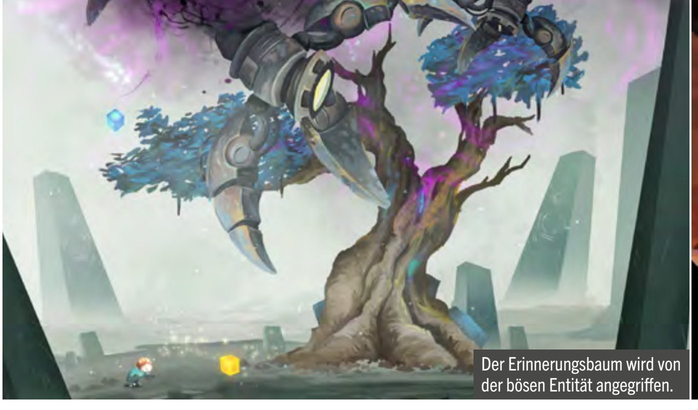
Von: Dina Manevich

Out of Line wirkt auf den ersten Blick wie ein zum Leben erwecktes Bilderbuch. Ein oftmals trostloses Bilderbuch, aber immerhin. Dabei bedeutet Out of Line übersetzt so viel wie „aus der Reihe tanzen/fallen“ und das versuchen die Entwickler mit ihrem handgezeichneten Puzzle-Platformer sichtbar. Die Frage ist nur, ob ihnen das auch gelingt. Zumal die Erwartungen an das Spiel von den Machern selbst hoch gesetzt sind. Laut dem offiziellen Out-of-Line-Developer-Blog konnte die erste Version des Spiels nach einer dreimonatigen Entwicklungsphase schon den ersten Platz in den Kategorien „Best Game“ und „Press Award“ der portugiesischen Playstation Awards für sich beanspruchen.

Danach nahm das portugiesische Studio Nerd Monkeys die Entwickler unter seine Fittiche und ließ sie den vielversprechenden Titel noch mal von Grund auf neu aufziehen. Es wird von einem „einzigartigen Erlebnis dank der Geschichte und der schönen poetischen Welt“ gesprochen. Ziemlich viele Erwartungen, die wir in unserem Test unter die Lupe genommen haben.

Big Brother is watching you!

In Out of Line spielt ihr den jungen San, der in einer trostlosen Fabrik zu Hause ist. Die Fabrik wird von einer bösen Entität übernommen, die in Form von riesigen, aus der Decke ragenden, roboterhaften Klauen auftritt und alles Lebende um sich herum zerstören will. Unter die Wucht der Zerstörungswut der unnachgiebigen Klauen gerät auch der einzige, und wahrscheinlich letzte, Erinnerungsbaum. Die Erinnerungen, die am Baum wie Früchte hingen, werden dadurch in alle Welt verteilt. Mit diesem Ereignis beginnt Sans Geschichte, denn es ist an ihm, die verschollenen Er-


Der Erinnerungsbaum wird von der bösen Entität angegriffen.


Mit seinem Speer kann San auch Maschinen zum Stillstand bringen.

innerungen wieder einzusammeln. Der Entität gefällt Sans Vorhaben natürlich nicht, deshalb versucht sie, ihn mit allen Mitteln daran zu hindern, seine Aufgabe zu erfüllen. San muss vor dem Big-Brother-artigen Feind flüchten und dabei unzählige Hindernisse überwinden und Rätsel lösen, während er Suchscheinwerfern und mechanischen Klauen ausweicht.

Schnell wird klar: Die Welt, in der San zu Hause ist, ist keine angenehme. Auch wenn euch der Look des Spiels an ein Bilderbuch für Kinder erinnern mag, geht es dort alles andere als rosig zu. Denn auch nachdem San die Fabrik endlich hinter sich gelassen hat, nehmen seine Probleme nicht ab. Auf seiner Suche nach den Erinnerungsstücken findet er sich schließlich in einem Wald wieder, der von der Entität und der dazugehörigen Industrie unberührt wirkt. Doch der Schein trügt. Big Brother ist ihm schon auf den Fersen und korrumpiert dabei die heimischen, käferartigen Kreaturen, um San das Leben so richtig schwer zu machen.

Ein Speer für (fast) alle Fälle

Wie verteidigt sich ein kleiner Kerl wie San vor einer solchen Übermacht? Gar nicht! Die Mechanik von Out of Line dreht sich um Sans Speer, den er von einer mächtigen goldenen Erinnerung geschenkt bekommt, um seine Aufgabe zu erfüllen. Jedoch, das gute Ding kann wider Erwarten nicht für Kämpfe genutzt werden. Für San ist dieser Speer nur ein Werkzeug. Die Spielenden können ihn strategisch dazu einsetzen, um San hohe Wände erklimmen zu lassen oder Hebel zu betätigen. Dabei ist, wie in einem klassischen Puzzle-Platformer üblich, Köpfchen gefragt, um San durch jedes Hindernis zu navigieren. Die Steuerung des Speers ist intuitiv gestaltet. Am PC gibt man mit der Maus die Richtung vor, in die der Speer fliegen soll, und mit einem Klick wirft San ihn in die vorgegebene Richtung. Ein weiterer Klick ruft den Speer zurück wie einen Bumerang.

Das erlaubt es San, schnelle Aktionen durchzuführen, wie zum Beispiel Maschinen mit dem Speer zu blockieren, um durch sonst verschlossene Durchgänge zu gelangen. Einmal durch, kann er sein treues Werkzeug zurückrufen und die Maschine geht weiter ihrer Arbeit nach. Die Puzzles werden von Kapitel zu Kapitel immer schwerer, behalten aber ihre Machbarkeit.

Mit ein bisschen Herumprobieren schafften wir es beim Testen, auch die kniffligste Kopfnuss zu knacken. Zudem lässt das Spiel den Spielenden meist genug Zeit, um die Rätsel zu lösen. Nur ganz selten gerät man unter Zeitdruck und muss schnell Entscheidungen treffen. In diesen Fällen sind die Macher von Out of Line aber gnädig. Ihnen geht es darum, Sans Geschichte zu erzählen und die Spieler nicht zu sehr abzulenken. Daher muss man keine „Bestrafung“ fürchten, wenn man ein Puzzle nicht sofort versteht. Die Save-Points sind großzügig gesetzt, daher macht es nichts, wenn mal was nicht klappt. Stürzt man in den Abgrund, versucht man es einfach noch mal.

Das ist einer der Gründe, warum wir uns während des Tests nie gehetzt gefühlt haben. Leider auch nicht durch die Gegner im Spiel. Sans passive Natur verhindert, dass er sich gegen Angriffe verteidigen kann. Es bleibt uns nichts Anderes übrig, als vor ihnen davonzurennen. Eine richtige Gefahr stellen die Widersacher dennoch nicht dar, denn eine schlaue Lösung ist immer in Reichweite. Ein Schalter hier oder ein Hebel da, und schon ist der Gegner kein Problem mehr. Und wenn das nicht hilft, bekommt San Gefährten zur Seite gestellt, die ihn Deus-Ex-Machina-mäßig vor der Gefahr retten.

Während seiner Reise begegnet San verschiedenen Charakteren, die ihn teilweise auf seinem Weg begleiten. Das ist auch Teil der Puzzle-Mechanik des Spiels. Beide Parteien sind meist auf verschiedenen Ebenen platziert und müssen sich gegenseitig helfen, voranzukommen. Dabei kommt ein leichtes Koop-Gefühl zustande, die Sans sonst sehr einsame Reise gesellig wirken lässt. Außerdem haben die Begleiter verschiedene Fähigkeiten, die Sans Möglichkeiten erweitern oder ergänzen. Zum Beispiel kann „der Große“ mit seinem riesigen Speer die korrumpierten Käfer heilen. Die Käfer wiederum helfen San, indem sie in kleine Löcher schlüpfen und dort Hebel oder Knöpfe betätigen.

Wie im Bilderbuch?

Trotzdem gelingt es dem Spiel nicht ganz, die emotionale Bindung zwischen San und seinen Gefährten überzeugend wirken zu lassen. Da der Titel komplett ohne Sprache auskommt, bekommen wir als Spieler keine richtige Vorstellung aller Charaktere und somit wissen wir nie ganz genau, welche Motive sie verfolgen und was sie genau mit San verbindet. Eigentlich schade, denn sowohl die Charaktere als auch die Umgebung sind liebevoll in handgemalter 2D-Optik dargestellt. Die Entwickler verzichten anscheinend absichtlich auf tiefgreifende Erklärungen, damit die Spieler sich selbst Gedanken zu den Ereignissen im Spiel machen und eigene Schlüsse ziehen können.

Ein schöner Gedanke, dennoch könnte der Titel dadurch für den ein oder anderen fad und nichtssagend sein. Bis zum Schluss konnten wir uns nicht so richtig mit dem Hauptcharakter identifizieren. Er wirkt meist passiv, was nicht zuletzt daran liegt, dass San seine Gegner nicht angreifen kann und auf Hilfe von Anderen angewiesen ist. Auch wenn man sich nicht tiefgehend auf die Story einlassen kann oder will, macht es Spaß, San durch seine Welt zu begleiten und die vielen kleinen Puzzles zu lösen. Für alle Puzzle-Platformer-Fans ist Out of Line sicherlich ein schöner Zeitvertreib. ❑

MEINE MEINUNG

Dina Manevich



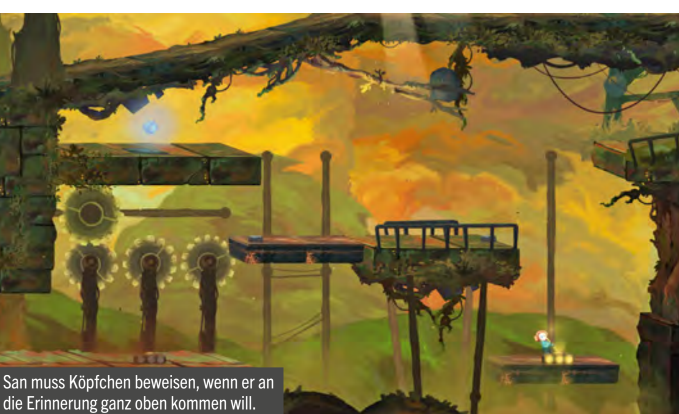
„Puzzle-Platformer mit Charme, aber zu wenig Story“

Der handgezeichnete Stil von Out of Line hat mich als jemand, die 2D-Animation studiert hat, gleich angesprochen. Das Spiel hat mich sehr stark an meine ersten Kurzfilme erinnert, die ich während meines Studiums produziert habe. Da war die Prämisse gleich: 2D, handgezeichnet und eine Story, die tiefgründig aber so abstrakt wie möglich in die Handlung eingebaut wird. Am Ende stand ich meist vor einem Publikum mit ganz vielen Fragezeichen im Gesicht. So erging es mir leider auch mit Out of Line. Mit etwas Recherche kommt man natürlich darauf, was die Macher uns damit sagen wollen. Ich persönlich finde aber, dass der Eindruck des Spiels besser gewesen wäre, hätte man die Aussage der Geschichte etwas klarer definiert. Trotzdem hat das Spiel durch seinen Stil einen gewissen Charme auf mich ausgeübt und ich denke, dass schafft es bei anderen Spielern auch.

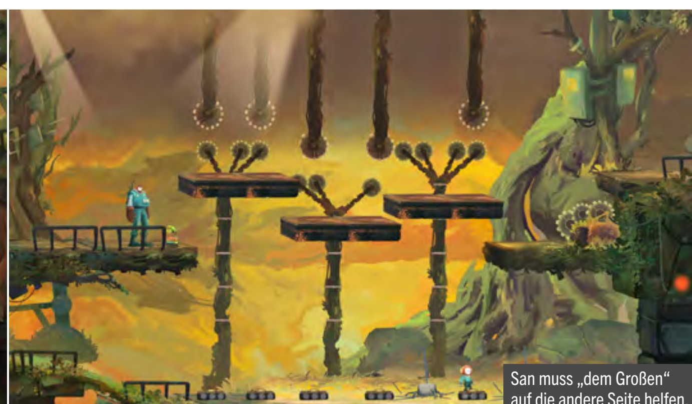
PRO UND CONTRA

- + Schöner 2D-Stil
- + Faire Save-Points
- + Interessante Puzzle-Mechanik
- + Selten Zeitdruck beim Lösen der Puzzles
- − Unklare Story
- − Keine Spannung
- − Charakterlose Protagonisten





San muss Köpfchen beweisen, wenn er an die Erinnerung ganz oben kommen will.



San muss „dem Großen“ auf die andere Seite helfen.

PC Games HIT-AWARD 9/10

Genre: Adventure
Entwickler: Greg Lobanov, Alexis Dean-Jones & Co.
Hersteller: Finji
Termin: 10. Juni 2021
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 6 Jahren

Chicory: A Colorful Tale

Das ausgefallene Indie-Abenteuer überzeugt mit viel Liebe, tollen Gameplay-Ideen, cleverem Oldschool-Zelda-Prinzip und jeder Menge Kreativität.

Von: Maci Naeem Cheema

Chicory: A Colorful Tale, ein Abenteuerspiel in einer Malbuch-Fantasywelt, gehört sicherlich zu den ausgefallensten und kreativsten Indie-Titeln des Jahres. Das Entwicklerteam, angeführt von Greg Lobanov, der bereits mit Wandersong für Aufsehen in der Indie-Szene sorgte, kombiniert das beliebte Spielprinzip alter Zelda-Ableger mit der Faszination von Ausmalbüchern. Wir haben uns in die zu Beginn sehr karge Provinz Picknick gestürzt und mithilfe eines magischen Pinsels die Farbenfreude und den Frieden zurückgebracht.

Das Farbenkind von Picknick

Bei manchen Spielen verbringt man eine gefühlte Ewigkeit damit, sich seine ganz eigene Spielfigur penibel zusammenzuschustern – nicht bei Chicory: A Colorful Tale. Die einzige wichtige Frage, die es zu beantworten gilt: „Was ist dein Lieblingsessen?" – simpel und effektiv, wenn ihr uns fragt! In unserem Falle rutschen wir kurz darauf in die Rolle der Putzkraft „Salat", die im großen Farbenturm in der Stadt Mittagsmahl für das aktuelle Farbenkind arbeitet, eine Art lebende Legende und weltberühmte Künstlerin in Picknick.

Eines Tages verschwinden überraschend alle Farben aus der Welt. Im ersten Moment denken wir noch, wir haben möglicherweise die Sache mit dem Putzen etwas zu ernst genommen. Später stellt sich jedoch heraus, dass etwas mit dem Farbenkind Chicorée nicht in Ordnung zu sein scheint. Zuallererst fehlt jede Spur von der Hasendame, darüber hinaus liegt ihr magischer Pinsel besitzlos im Flur des Turms. Wir, als größter Fan Chicorées, nehmen das magische Malwerkzeug natürlich an uns und machen es uns zur Aufgabe, in ihre Fußstapfen zu treten und der Picknick-Provinz ihre kunterbunte



Zu Beginn ist Picknick noch farblos, mit der Zeit drücken wir der charmanten Welt aber unseren ganz eigenen Stempel auf.



Witzig, tiefgründig & charmant: Chicory scheut sich nicht davor, schwierige Themena anzusprechen, bleibt aber dennoch humorvoll.

Erscheinung zurück zu bringen – zumindest, bis sich die begnadete Künstlerin wieder blicken lässt.

Fortan entführt uns das Abenteuerspiel in abwechslungsreiche Spielwelten mit über 100 Tiercharakteren, die alle mit liebevollen Persönlichkeiten und witzigen Sprüchen überzeugen – stets mit Essensanspielungen versteht sich. Im Café unseres Vertrauens arbeitet zum Beispiel der muskulöse Cola, im Rathaus der Stadt Dinner können wir uns auf den etwas strengen Beamten Pfeffer verlassen und Ex-Farbenkind Brombeere erzählt uns mehr über die schwierige Vergangenheit ihrer Schülerin Chicorée und die Bedeutung des Pinsels.

Ernste Themen, locker präsentiert

Chicory wirft zu Beginn viele Fragen auf: Wieso sind alle Farben verschwunden? Wo genau hält sich Chicorée auf? Und was hat es mit den vielen Makeln in der Spielwelt auf sich? Die Makel treten in Form von schwarzen Wurzeln auf, die sich immer weiter im Land ausbreiten. Die Geschichte von Chicory wirkt auf den ersten Blick recht simpel und fokussiert sich auf eine lockere Abenteuerreise in einem charmanten Gewand voller Witz, Heiterkeit und Einfallsreichtum. Dahinter verstecken sich aber trotz alledem viele ernste und schwierige Themen. So wird beispielsweiße das „Impostor-Syndrom", auch Hochstapler-Syndrom genannt, stark behandelt, bei dem Betroffene mit enormen Selbstzweifeln hinsichtlich ihrer Fähigkeiten und Leistungen zu kämpfen haben.

Darüber hinaus scheut das fünfköpfige Entwicklerteam nicht davor zurück, komplexe Themen wie Sexualität, Identität, „Workaholismus" (Arbeitssucht) und Depression in Angriff zu nehmen. Trotz der kindlichen Präsentation wird erfreulicherweise keine dieser Thematiken unnötig beschönigt oder gar kitschig aufgearbeitet. Chicory: A Colorful Tale gibt Einblicke in die Tiefe des menschlichen Wesens, und das mit jeder Menge Charme, Verstand und Können – respektvoll und versiert umgesetzt. Ebenso lobenswert ist der tolle Gameplay-Mix, der sich mit jeder Spielstunde weiter entfaltet und zum Erkunden und Ausprobieren einlädt.

Ein spielbares Ausmalbuch mit viel Originalität und Feinschliff

Wie bereits erwähnt, besteht Chicory aus zwei großen Spielelementen: Abenteuer-Gameplay im Stile alter Zelda-Titel und der Faszination eines interaktiven Ausmalbuchs. Wir möchten zuallererst auf die offensichtliche Zelda-Abenteuerseite des Indie-Titels eingehen. Aus der Vogelperspektive steuern wir unsere Spielfigur durch eine große und stimmige Spielwelt, die durch viele einzelne Bildschirme miteinander verbunden ist. Typisch für das besonders im Indie-Sektor beliebte Spielprinzip entwickeln sich unsere Fertigkeiten im Spielverlauf weiter und so gelingt es uns, schrittweise mehr und mehr von der Spielwelt zu erforschen und zu erreichen.

Egal ob in Kämpfen oder beim Springen und Erkunden, unsere Waffe, der Pinsel, ist essenziell und das einzige Werkzeug, auf das es ankommt. In typischer Adventure-Manier gibt es darüber hinaus jede Menge Rätsel, die mit ausgewogenem Anspruch genau ins Schwarze treffen – nicht zu fordernd und dennoch knifflig genug, um zu motivieren. Mit jedem Kapitelende gibt es diverse hektische und spannende Bosskämpfe, in denen wir unser Können beweisen müssen. Das wäre alles zwar recht gut gelungen, jedoch nicht sonderlich ausgefallen, wäre da nicht die zweite Gameplay-Seite von Chicory: A Colorful Tale: Das Ausmalen.

Durch unseren magischen Pinsel ist es uns möglich, die Spielwelt ganz nach unserem Geschmack zu gestalten. Das hat in erster Linie einen enorm stressabbauenden Effekt, darüber hinaus spielt unser Malwerkzeug eine tragende Rolle im Abenteurer-Alltag: Picknick regiert nämlich sehr stark auf unsere Malkraft. So wachsen beispielsweiße spezielle Pflanzen durch Einfärbung, andere müssen hingegen ausradiert werden. Im Laufe der Spielzeit kommen zusätzlich immer neue Herausforderungen hinzu, die clever die grundsätzliche Mechanik erweitern und Langeweile gekonnt entgegenwirken, wie beispielsweiße das Schwimmen in Farben.

Während der gesamten Spielzeit, die ungefähr zehn bis zwölf Stunden in Anspruch nimmt, gab es keine unnötigen Längen oder gar nervige Spielabschnitte. Der Indie-Titel ist von Beginn bis zum tollen Ende ein Fest für Videospiel-Fans, die auch mit kleineren Perlen ihren Spaß haben können. Abseits der Hauptgeschichte gibt es zusätzlich jede Menge Aktivitäten, die der Spielwelt mehr Futter hinzufügen und ihre vielen tollen Charaktere sinnvoll in Szene setzen.

Künstleralltag, Babys sammeln, Post ausliefern

Picknick hat nicht nur viele tolle Figuren und kleine Geschichten zu



Ob in der Ober- oder Unterwelt, es gibt unzählige tolle Charaktere in Picknick.



Hilfe, Mama! Wenn man mal nicht weiterweiß, dann kann man einfach daheim anrufen und bekommt einen Tipp.

bieten, es gibt darüber hinaus tolle Aktivitäten, die nicht nur schlicht das Ziel verfolgen, die Spielzeit zu maximieren, sondern einen echten Mehrwert bieten. Überall in der Welt gibt es Katzenbabys zu finden, die sich lautstark in Bäumen bemerkbar machen. Außerdem machen wir es uns früh zur Aufgabe, Müll zu sammeln. Das ist nicht nur löblich, sondern auch richtig lukrativ! Nach ein paar Spielstunden ist es uns nämlich möglich, den Müll in diversen Geschäften gegen hübsche Pflanzen, Möbel und Ähnliches einzutauschen, womit sich die Welt noch charmanter schmücken lässt.

Unzählige Kleidungsstücke gibt es natürlich auch. Überall in der Spielwelt warten abwechslungsreiche Hüte und Outfits, mit denen wir unsere Spielfigur modebewusst in Szene setzen dürfen. In der lebendigen Großstadt Dinner werden wir außerdem vom Postamt zwangseingestellt. Das klingt im ersten Moment ziemlich gemein, entpuppt sich aber als eine liebevolle Nebenaktivität, mit der wir mehr über die vielen Persönlichkeiten, Beziehungen und Hintergründe von Picknick lernen.

Als Malerikone der Provinz ist es kein Wunder, dass oftmals unser Gespür für Kreativität und das Erschaffen von origineller Kunst in Anspruch genommen wird. Café-Besitzer Cola will beispielsweiße, dass wir ihm ein hippes T-Shirt für seinen Kundenstamm entwerfen. Bleibt zur Spielwelt von Chicory nur zu sagen: Wir können euch eine Reise in die Provinz Picknick wärmstens empfehlen.

Audiovisuell: Fantastische Musik trifft einzigartige Inszenierung

Eines der ganz großen Highlights in Chicory ist die fantastische musikalische Untermalung von Lena Raine, die sich bereits mit ihrem Soundtrack zum Indie-Hit Celeste einen Namen gemacht hat. Ob in den Kämpfen, beim Erkunden oder Entspannen, die klangvollen und vielschichtigen Kompositionen fangen großartig die märchenhafte Stimmung ein und helfen der ohnehin schon originellen Erfahrung, sich erfrischend zu entfalten.

Das besondere an Chicory ist, dass wir nicht nur zu Besuch in einer vorgefertigten Spielwelt sind, wir sind Teil des Universums und maßgeblich daran beteiligt, sein Aussehen zu beeinflussen. Die vielen Gebiete sind bei unserem ersten Besuch in schlichtem Schwarzweiß gehalten. Doch sobald wir die ersten Farbtöne auf den kargen Gebieten verteilt haben und unserer Kreativität freien Lauf lassen, entsteht eine bunte und fröhliche Umwelt – von uns, für uns.

Plattformen & Release: Wo kann ich Chicory spielen?

Chicory: A Colorful Tale gibt es seit dem 10. Juni 2021 für Playstation 5, Playstation 4, PC und Mac. Zwar läuft das Abenteuer auf allen Plattformen problemlos, aufgrund des Ausmalprinzips spielt sich Chicory aber ein gutes Stück besser am PC – also mit Maus und Tastatur. Für die Konsole können wir die Indie-Perle zwar ebenso empfehlen, wer jedoch die Wahl hat, der greift besser zur PC-Fassung. Chicory bietet darüber hinaus die Möglichkeit, sich im Koop-Modus gemeinsam dem Malspaß hinzugeben. Das kreative Indiespiel kostet ungefähr 20 Euro, etwas günstiger ist es für den PC zu haben. Bleibt zu sagen: Bloß nicht verpassen! ❑

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Auf allen Ebenen eine großartige Indie-Erfahrung mit viel Charme"

Chicory: A Colorful Tale hat alles: Ein originelles Spielprinzip, eine fantastische Geschichte mit Tiefe und Witz und tolle Charaktere, die zum Verweilen und Erkunden einladen. Die Geschichte rund um die Farbenkinder in der liebevoll gestalteten Provinz Picknick hat mich über den Zeitraum von zehn bis zwölf Stunden auf hohem Niveau unterhalten und darüber hinaus zum Nachdenken und Philosophieren eingeladen. Ich bin großer Fan von solch kreativen Spielen und Chicory zählt für mich schon jetzt zu den ganz großen Highlights des Jahres. Wer kleinen Indie-Perlen, die mit Originalität überzeugen, etwas abgewinnen kann, der kommt am bunten Abenteuer rund um Chicory nicht vorbei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantastische Geschichte, die sich nicht vor schwierigen Themen scheut und dennoch mit viel Witz und Charme beeindruckt
- ➕ Über 100 Tiercharaktere, die alle mit witzigen Sprüchen und liebevollen Persönlichkeiten aufwarten
- ➕ Technisch einwandfrei
- ➕ Eine charmante Spielwelt
- ➕ Wunderschöner Soundtrack von Celeste-Komponistin Lena Raine
- ➕ Viele Nebenaktivitäten, die sinnvoll in die Welt gestrickt wurden
- ➕ Kreatives und spaßiges Spielprinzip mit jeder Menge Originalität
- ➕ Fordernde Bosskämpfe, die viel aus dem Malkonzept herausholen
- ➕ Eine angenehme und befriedigende Lernkurve, die toll motiviert
- ➖ Auf den Konsolen eine etwas eingeschränkte Steuerung aufgrund der Ausmalkomponente
- ➖ Etwas mehr Freiheiten beim Malen und Gestalten wären schön gewesen





Die Farbthematik wird nicht nur beim Gameplay toll genutzt, auch im Bereich der Stoy wird einiges aus dem Konzept geholt.


Ob Katzenbabys oder Klamotten, es gibt überall etwas zu finden.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

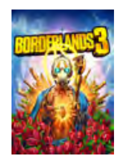
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

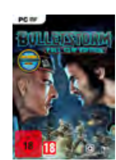
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

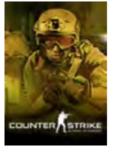
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

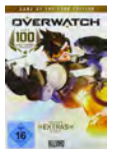
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

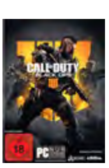
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



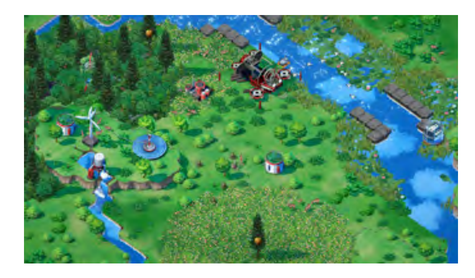
Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Terra Nil – Aufbau mal andersherum

Bei einem Aufbauspiel beginnt man in der Regel mit einer grünen Fläche, auf der man nach und nach seine Stadt oder ähnliches errichtet. Terra Nil dreht den Spieß um und setzt uns das Ziel, eine grüne lebendige Naturlandschaft wiederherzustellen. Das Spiel beginnt dafür in einem unwirtlichen Ödland, das nur aus Staub und Dreck besteht. Wir errichten nun Windkrafträder und Maschinen zur Entgiftung des Bodens. Danach können wir dann mittels Kultivierer grünes Gras sprießen lassen. Mit Hilfe von Pumpen füllen wir zudem die ausgetrockneten Flussbetten wieder mit Wasser. Um aus diesen Anfängen ein stabiles Ökosystem zu machen, müssen wir uns um die Ansiedlung verschiedener Biome, die Steigerung der Temperatur und der Luftfeuchtigkeit kümmern. Sobald das System sich wieder selbst trägt, können wir unsere Gebäude abreißen und der Natur ihren Lauf lassen. Das Spiel befindet sich noch in der Entwicklung. Ein Releasedatum gibt es bislang nicht. Über Steam könnt ihr allerdings eine Demo herunterladen, die euch erste Einblicke in die Spielmechaniken gibt. **Matthias Dammes**



Rollenspiele

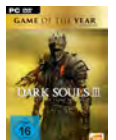
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

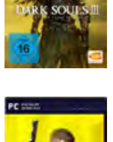
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

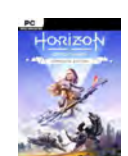
Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

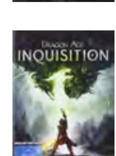
Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

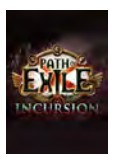
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games



Pillars of Eternity 2: Deadfire
Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

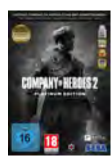


Strategiespiele
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2
Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



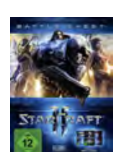
Crusader Kings 3
Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



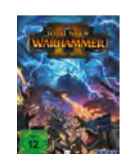
Desperados 3
Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2
Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

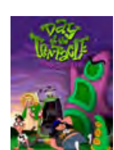
Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered
Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange
Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition
Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



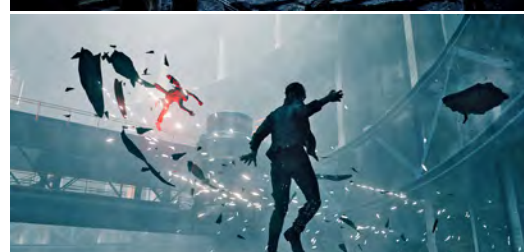
The Walking Dead
Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Alan Wake meets Jesse Faden

An dieser Stelle möchte ich diesmal eine Runde „Wünsch dir was" spielen. Ich schreibe diesen Kasten hier nämlich, kurz nachdem das finnische Studio Remedy Entertainment angekündigt hat, dass man gerade einen Nachfolger zum Mystery-Adventure Control entwickelt (und einen PvE-Koop-Ableger, aber mei, ich hab so viel zu tun, muss Wäsche aufhängen, Steuererklärung machen, Nasebohren, da kann ich mich nicht darum auch noch kümmern). Also Control 2 oder Control: Redemption oder Control: Zwei Nasen tanken Super – tolle Sache! Ich mochte den Erstling schon sehr gern. Allerdings, ich wünsche mir etwas ganz Besonderes von dem neuen Abenteuer, und die Chance, dass es tatsächlich so kommt, ist gar nicht mal so klein: Bitte, liebe Entwickler, vereint Control beziehungsweise die Protagonistin Jesse Faden mit Alan Wake, beziehungsweise dem Protagonisten … nun, Alan Wake eben. Beide Serien/Titel spielen in derselben Welt, und in diversen Textdokumenten eher subtil und im DLC AWE in Control sehr deutlich wurde Alan Wake thematisiert. Wirklich getroffen haben sich die beiden Pappnasen aber noch nicht, und das ideale Sequel wäre eines, das beide Spielreihen in einem Aufwasch fortsetzt. Also wie bei M. Night Shyamalans Glass, welches eine Fortsetzung sowohl von Unbreakable als auch Split war, nur nicht als Film, sondern als Spiel und nicht absolut beschissen. Fände ich gut! Die ähnlichen, aber nicht gleichen Kampfsysteme ließen sich gut ergänzen, AWE gab da ja schon einen kleinen Vorgeschmack. Insofern: Ich warte! Oh, und ein neues Quantum Break wäre auch nett. **Lukas Schmid**





Rennspiele
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally
Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2020
Viele Verbesserungen beim Fahrgefühl und der Präsentation hieven die Spieleserie auf ein neues Level. Besonders der gelungene Mein-Team-Modus bringt die Faszination der Königsklasse besser als je zuvor auf den Bildschirm. Toll!

Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7
In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4
Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Star Wars: TIE Fighter – Total Conversion

Wer spannende Raumschlachten im Star-Wars-Universum nachspielen will, wurde zuletzt mit Squadrons gut bedient, das vor allem mit dichter Atmosphäre punkten konnte. Wer aber mehr spielerischen Tiefgang wie zu alten X-Wing-Zeiten sucht, sollte unbedingt einen Blick auf diese Mod werfen: TIE Fighter – Total Conversion bringt das kultige TIE Fighter von 1994 zurück, diesmal allerdings als Mod für X-Wing Alliance, das ebenfalls schon 22 Jahre auf dem Buckel hat. Die fertige Mod enthält alle Originalmissionen inklusive beider Add-ons, Cutscenes und Sprachausgabe, außerdem hat das Entwicklerteam noch eine eigene, erweiterte Kampagne gebastelt. Nett: Im Launcher kann man bequem zwischen klassischem und neuen Modus wechseln. TIE Fighter: Total Conversion basiert auf der X-Wing Alliance Upgrade Mod, die das Spiel mit neuen Texturen, Modellen, Effekten und verbesserter Beleuchtung optisch deutlich aufwertet, dazu gibt's Breitbild- und VR-Support. Zum Spielen braucht ihr nur eine Version von X-Wing-Alliance, die ihr über Steam oder GOG (ca. 8 Euro) bekommt. Die TIE-Fighter-Mod gibt's auf www.moddb.com/mods/tie-fighter-total-conversion-tftc – es lohnt sich! **Felix Schütz**

Online-Rollenspiele

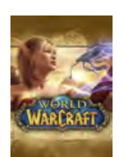
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment

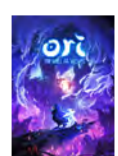
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

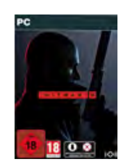
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

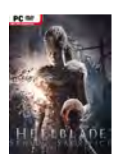
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

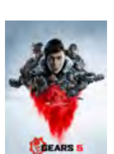
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

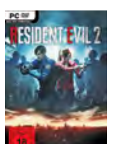
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Das begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



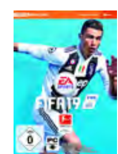
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

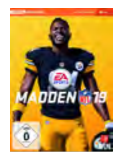
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

Special Interest



Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

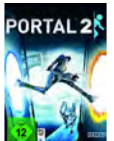
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

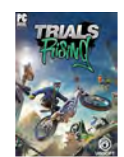
Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

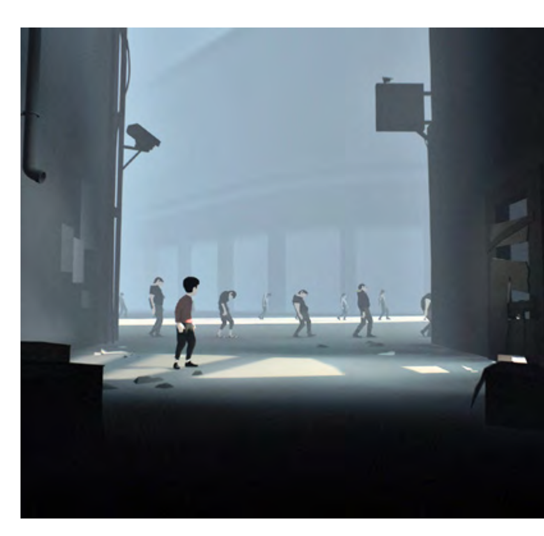
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Alter Wein, **teure Gläser**

Capcom wäre ohne seine Arcade-Vergangenheit wohl nie so ein Big Player geworden! Final Fight, 1944, Ghouls'n Ghosts oder Street Fighter 2 (in 8375 Varianten) legten den Grundstein für den Erfolg des japanischen Konzerns. Umso schöner ist es, dass Capcom nun 30 Automatenklassiker im Capcom Arcade Stadium neu herausbringt und somit auch einer jüngeren Generation zugänglich macht. Hinzu kommt, dass alles präsentiert wird, als befinde man sich mitten in einer Spielhalle. Zudem gibt es haufenweise Filter, Bildeinstellungen und sogar das Tempo der Spiele darf man anpassen. Obwohl man im Gegensatz zu den echten Automaten von damals unendlich Continues hat, da man die Kisten hier nur noch mit virtuellen Münzen füttert, darf man sogar den Schwierigkeitsgrad der Games den individuellen Bedürfnissen anpassen. So kann wirklich jeder diesen Retro-Ausflug genießen. Allerdings ist Capcom Arcade Stadium auch eine teure Angelegenheit. Ein einzelnes Paket mit zehn Games kostet 14,99 Euro. Kauft man sich das Bundle mit allen drei bislang erschienenen Paketen, kostet das einen 39,99 Euro. Ein bisschen viel für solch alte Spiele, gerade da Street Fighter 2 allein schon in drei Versionen dabei ist. Ohnehin fehlen einige Spiele in der bisherigen Sammlung, sodass davon auszugehen ist, dass weitere Pakete folgen werden. **Christian Dörre**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



Electronic Arts Vormachtstellung bezüglich FIFA kommt durch die unzähligen Lizenzen von Spielern, Ligen und Vereinen sowie dem höchst umstrittenen FUT-Modus zustande. (Quelle: EA Sports / Gamespress)

Fußball ist unser Leben!

Die elf wichtigsten Fußballspiele der Spielegeschichte

Endlich war es wieder so weit, wenn auch mit einem Jahr Verspätung: Vom 11. Juni bis zum 11. Juli 2021 fand die jüngste Fußball-Europameisterschaft statt. Zur Feier des sportlichen Großereignisses haben wir tief im Archiv gekramt und präsentieren euch die elf wichtigsten und interessantesten Fußballspiele, die jemals für Computer- oder Videospielsysteme erschienen sind.

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Ein kleines Vorwort vorab: Unsere Auswahl beschränkt sich auf klassische Arcade-Titel und Simulationen, Manager-Spiele wie Championship Manager, Bundesliga Manager oder Anstoss müssen auf den Zuschauerrängen Platz nehmen. Des Weiteren erhält jede Serie maximal einen Eintrag, damit nicht die Hälfte der Liste mit Ablegern von FIFA und Pro Evolution Soccer belegt ist. Und klar: Das Ganze ist natürlich sehr subjektiv. Doch genug der Vorrede, los geht's mit unserem großen Fußballspiele-Special!

International Soccer (1983)

Kaum zu glauben: Das alte International Soccer für den Commodore 64 erschien bereits 1983 und war fünf Jahre lang das Maß aller Fußballspiele. Der Engländer Andrew Spencer programmierte den Klassiker im Alleingang und konzentrierte sich dabei auf das Wesentliche. Die Pseudo-3D-Perspektive war modernen Fußballspielen schon durchaus ähnlich, allerdings traten hier pro Mannschaft lediglich sechs Feldspieler plus Torwart an. C64-Spieler konnten entweder zu zweit gegeneinander spielen oder den Computer in neun Schwierigkeitsgraden herausfordern.

Das Spiel punktete mit einer für die damalige Zeit sehr präzisen Steuerung und einer simplen Menüführung – man konnte innerhalb von zehn Sekunden beherzt drauflos kicken. Zudem sahen die Fußballer schön groß und trotz klobiger Grafik gut erkennbar aus. Die Computer-KI ließ sich zwar leicht aushebeln, doch dafür avancierte International Soccer umso mehr zu einem der ersten großen Multiplayer-Titel. Deshalb brauchte es weder Musik noch großartige Soundeffekte: Die tadellose Spielbarkeit machte das Spiel zum Klassiker, bei dem mangels Fouls, Abseits und gelben oder roten Karten nur das Regelwerk zu wünschen übrigließ.

Match Day (1984) & Match Day 2 (1987)

Unmittelbar nach International Soccer sollte nur ein weiteres Fußballspiel halbwegs mithalten können: Jon Ritmans Match Day für den ZX Spectrum. Es kopierte gekonnt die Vorzüge des großen Konkurrenten, nur dass die Spielfiguren aufgrund der limitierten Hardware einfarbig und sehr langsam waren.

Drei Jahre später programmierte Ritman einen Nachfolger für denselben Computer, der sich vor allem in England großer Popularität erfreut hat. Match Day 2 überraschte vor allem mit einer ungewohnt hohen Spieltiefe: Das sogenannte Kickometer ließ mehrere Schussstärken zu und die halbwegs realistische Physik ermöglichte sogar Kopfbälle. Im Gegensatz zu International Soccer konnte man obendrein eine kleine Meisterschaft austragen oder in einer Mini-Liga mit bis zu acht Mannschaften spielen. Leider entpuppten sich sämtliche Umsetzungen für andere Computer wie den C64 oder Amstrad CPC als große

Enttäuschung, was dem Spiel abseits von England einen schlechten Ruf einbrachte.

Microprose Soccer (1988)
Wie bereits geschrieben dauerte es eine halbe Dekade, bis International Soccer seinen Meister in Form von Microprose Soccer für den C64 fand. Der britische Entwickler Sensible Software legte genau wie Andrew Spencer viel Wert auf eine einwandfreie Spielbarkeit und änderte die Kameraansicht von der Seiten- zur Vogelperspektive. Obwohl man nur mit einem Feuerknopf auskommen musste, konnte man problemlos passen, schießen und mit etwas Geschick sogar kunstfertige Bananenflanken oder Fallrückzieher ausführen.

Ansonsten lebte das Spiel von kleinen Details wie Regentropfen, die bei schlechtem Wetter auf den Rasen prasselten und das Grätschen erschwerte. Selbst eindrucksvolle Gewitter-Effekte waren schon an Bord. Auch sonst war Microprose Soccer vollgepackt mit tollen Features: Eine grafisch gewitzt umgesetzte Replay-Funktion wiederholte eure erfolgreichen Torschüsse, man konnte ähnlich wie in Match Day 2 sowohl eine Liga als auch eine Weltmeisterschaft nebst Gruppen- und K.O.-Phase absolvieren und Martin Galways elektronische Titelmelodie sorgte endlich für einen anständigen Ton in einem Fußballspiel.

Abschließend überraschte Sensible Software mit einem coolen Bonusmodus namens Six-A-Side-Soccer: Hier spielte man in einer engen Halle und mit deutlich kleineren Mannschaften, wodurch das Spielgeschehen noch einmal eine ganze Ecke schneller ablief. Der Modus orientierte sich an der amerikanischen Major Indoor Soccer League, einer ehemaligen Hallenfußball-Liga. Man trat deshalb mit US-Mannschaften aus Städten wie Reno oder Baltimore an.

Emlyn Hughes International Soccer (1988)
Gleich beim Start von Audiogenics Emlyn Hughes International Soccer wurde man von den vielen Optionen des Startmenüs erschlagen, die sogar das Editieren der Mannschaften und einzelnen Spielernamen erlaubten.

Das Spiel selbst erinnerte grafisch auf den ersten Blick an International Soccer, war jedoch um ein Vielfaches komplexer und vielleicht die erste anständige Fußballsimulation überhaupt. Dank der ausgefeilten Steuerung was das Passen und Schießen in verschiedenen Schusswinkeln möglich und die Kicker drehten sich im Lauf schneller herum als aus dem Stand heraus. Wer all diese Finessen beherrschte, wurde mit einer hohen Spielgeschwindigkeit und zahlreichen Taktikmöglichkeiten belohnt.

Erwähnenswert: Emlyn Hughes International Soccer war das erste Fußballspiel, das sowohl auf alten 8-Bit-Systemen wie dem C64 als auch auf 16-Bit-Computern wie dem Amiga oder dem Atari ST ordentlich Spaß machte. Letztere waren grafisch obendrein deutlich aufwendiger als die C64-Fassung.

Kick Off (1989) & Kick Off 2 (1990)
Und plötzlich klebte der Ball nicht mehr am Fuß der Spielfiguren! Der Brite Dino Dini krempelte mit seinem Überraschungshit Kick Off sämtliche zuvor erschienen Fußballspiele um, erhöhte massiv die Spielgeschwindigkeit, addierte ein Radar (das nur echte Profis während der Hektik im Blick behielten) und vergaß auch Kleinigkeiten wie einen Schiedsrichter oder das Verteilen von gelben beziehungsweise roten Karten nicht.

Kick Off galt als das erste wirklich ausgereifte Fußballspiel für Amiga und Atari ST. Es war schwer zu erlernen, aber nach dem Meistern der Steuerung umso befriedigender zu spielen. So musste man zum Annehmen eines Passes den Feuerknopf frühzeitig gedrückt halten, um den Ball zu stoppen und anschließend in eine beliebige Richtung zu kicken.

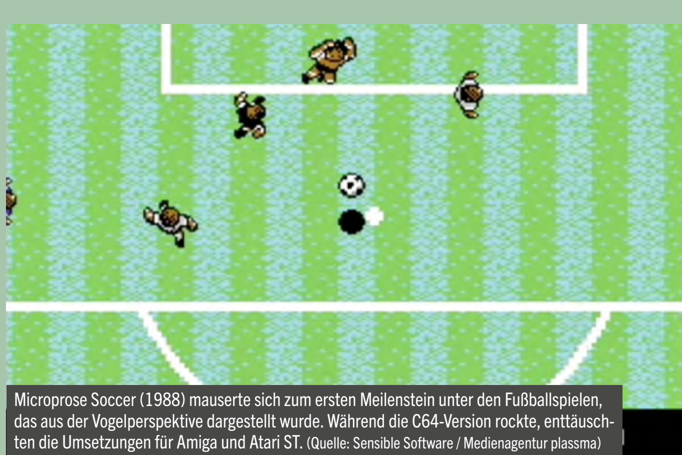
Klobig, aber zweckmäßig: International Soccer war bereits 1983 kein grafisches Meisterwerk, aber dafür stimmte der spielerische Kern. (Quelle: Commodore / Medienagentur plassma)

Kein Witz: Diese weißen und grellgelben Männchen aus Match Day 2, die man kaum vom hellgrünen Untergrund unterscheiden kann, begeisterten vornehmlich englische ZX-Spectrum-Fans. (Quelle: Ocean / Medienagentur plassma)

Der Erfolg führte sogar zu einer kleinen Serie: Es folgte zunächst ein Addon namens Extra Time, danach veröffentlichte Publisher Anco den Arcade-Manager-Hybriden Player Manager und abschließend das glorreiche Kick Off 2. Dieser Nachfolger glänzte mit vielen neuen Features, darunter angeschnittene Bälle oder das Regulieren der Spielgeschwindigkeit, damit Einsteiger besser die Steuerung lernen konnten. Alle weiteren Nachfolger sowie die 2016 für PS4 und 2017 für den PC erschienene Neuauflage Kick Off Revival konnten leider nicht an frühere Glanzzeiten anknüpfen.

Nintendo World Cup (1990)
Nintendo World Cup ist vermutlich das ungewöhnlichste Fußballspiel in diesem Artikel: Es erschien ausschließlich für das Nintendo Entertainment System und basierte auf dem japanischen Modul Nekketsu Koko Dodgeball-bu: Soccer-hen von Technos Japan. Dort traten mehrere High-School-Mannschaften gegeneinander an, deren Gemütszustand während der Halbzeitpausen in Form von kleinen Comic-Sequenzen persifliert wurde.

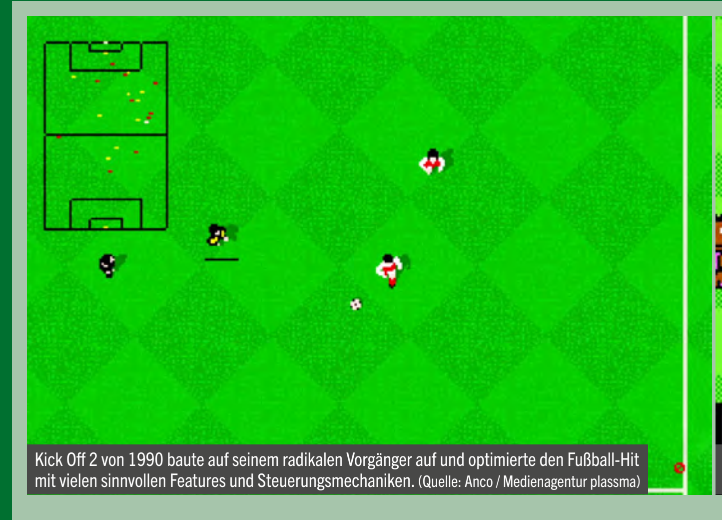
Leider wurde ein Großteil der lustigen Präsentation für die amerikanisch-europäische Version gestrichen. Auch tauschte Nintendo die High-School-Schüler gegen ge-



Microprose Soccer (1988) mauserte sich zum ersten Meilenstein unter den Fußballspielen, das aus der Vogelperspektive dargestellt wurde. Während die C64-Version rockte, enttäuschten die Umsetzungen für Amiga und Atari ST. (Quelle: Sensible Software / Medienagentur plassma)



Die optischen Ähnlichkeiten zu International Soccer sind unverkennbar, doch rein spielerisch betrachtet könnte Emlyn Hughes International Soccer (1988, hier in der C64-Version) kaum unterschiedlicher sein. (Quelle: Audiogenic / Medienagentur plassma)


Kick Off 2 von 1990 baute auf seinem radikalen Vorgänger auf und optimierte den Fußball-Hit mit vielen sinnvollen Features und Steuerungsmechaniken. (Quelle: Anco / Medienagentur plassma)



Während echte Fußball-Enthusiasten und Sim-Fans die Nase rümpften, entpuppte sich das zugängliche Nintendo World Cup (1990) als Hit unter den Gelegenheitszockern. (Quelle: Technos Japan / Medienagentur plassma)

wöhnliche Nationalmannschaften aus. Zum Glück blieb der eigentliche Spielablauf unangetastet, sodass man nach wie vor Special Moves in Form von übertrieben starken Torschüssen zelebrieren und man seine Gegner nach Belieben foulen durfte.

Ebenfalls ungewöhnlich: Man übernahm nur die Kontrolle eines Mittelfeldspielers anstatt einer kompletten Mannschaft, gleichwohl man seinen computergesteuerten Kameraden Befehle erteilen konnte. Oder man schnappte sich ein paar Freunde und versuchte sich am revolutionären Vier-Spieler-Modus, der aufgrund seiner ruppigen Art selbst Fußball-Muffel ansprach. Dafür wurde seinerzeit die schwache Technik kritisiert, die das Spiel mit ständig flackernden Figuren bestrafte.

Super Soccer (1991)

Super Soccer ist ein gutes und zugleich etwas trauriges Beispiel dafür, wie rasant sich Fußballspiele im Laufe der 1990er-Jahre weiterentwickelten. Während die ursprüngliche Version für die PC Engine wenige Besonderheiten bot, wurde die Umsetzung für Super Nintendo von der Fachpresse mit sehr hohen Wertungen bedacht und vor allem für ihre eindrucksvolle 3D-Grafik gelobt. Denn Entwickler Human Entertainment zauberte dank des Mode-7-Grafikmodus des SNES eindrucksvolle Bilder auf die Mattscheibe.

Die Kamera befand sich mitten auf dem Spielfeld und bewegte sich gradlinig zwischen den beiden Toren. Im Vergleich zu anderen Fußball-Titeln fühlt man sich hier viel näher am Spielgeschehen – Super Soccer mauserte sich zu einem wichtigen Pionier der dreidimensionalen Fußballspiele.

Leider entpuppte es sich darüber hinaus als ein etwas generisches Gekicke und verlor schnell an Reiz. Die Konsequenz: Der 1993 nur in Japan erschienene Nachfolger Super Formation Soccer 2 kam in Import-Tests von Magazinen wie der Video Games deutlich schlechter weg. In der Zwischenzeit waren einfach andere gute Fußballspiele wie Striker oder das erste FIFA Soccer erschienen.

Sensible Soccer (1992) & Sensible World of Soccer (1994)

Wer noch nie etwas von Sensible Soccer gehört hat, der wird beim Anblick der krümeligen Grafik bestimmt den Kopf schütteln: Das soll ein gutes Fußballspiel sein? Aber hallo! Und vielleicht sogar das Beste seiner Art …

Erneut schlugen die Jungs von Sensible Software zu: Sie nahmen Kick Off als Blaupause, vergrößerten den Bildausschnitt und kehrten die Steuerung des Klassikers regelrecht um, weshalb man beispielsweise für das Passen kurz und für das Schießen lang auf den Feuerknopf drücken musste.

Überhaupt war die sensationelle Spielbarkeit der Star von Sensible Soccer: Erstmals hatte man das Gefühl, all die Tricks wie Fallrückzieher, Kopfball oder Bananenflanken wie selbstverständlich auszuführen, anstatt vorher stundenlang eine komplizierte Steuerungsmechanik erlernen zu müssen. Allein das Anschneiden von Schüssen funktionierte so gut wie in keinem anderen Fußballspiel zuvor.

Es folgten zahlreiche verbesserte Versionen, die beispielsweise Fouls mit gelben oder roten Karten bestraften. 1994 krönte Sensible Software sein eigenes Meisterwerk und veröffentlichte mit Sensible World of Soccer (SWOS) die ultimative Mischung aus Arcade-Fußball und Manager. Selbst heute wird Sensible Soccer noch von vielen Fans begeistert gespielt und erhält regelmäßige Fan-Updates wie SWOS 2020. Mehr Infos dazu findet ihr auf sensiblesoccer.de.

International Superstar Soccer Deluxe (1995) & International Superstar Soccer 64 (1997)

Wer sich in den 90ern mehr Realismus, Optionen und Steuerungsraffinessen wünschte, der kam nicht um Konamis Deluxe-Version von International Superstar Soccer für das Super Nintendo herum. Bereits der 1994 veröffentlichte Vorläufer begeisterte mit einer plastischen Grafik und äußerst vielschichtigen Animationen. Das Gamepad war voll belegt und ermöglichte verschiedene Arten von Pässen, Hackentricks oder kurzen Sprints. Ein Radar sorgte für die volle Übersicht, die sehr gut ausbalancierte Geschwindigkeit für eine hervorragende Spielbarkeit.

International Superstar Soccer mangelte es nur an Optionen, die dafür die Deluxe-Version umso mehr lieferte. So konnte man zu viert spielen oder den Schwierig-


Super Soccer für das Super Nintendo punktete 1991 mit seiner ansprechenden 3D-Grafik und der ungewöhnlichen Kameraperspektive, die das Geschehen mitten auf dem Platz einfing. (Quelle: Human Entertainment / Medienagentur plassma)


Die sensationelle Sensible-Soccer-Serie gilt unter den Arcade-Fußballspielen nach wie vor als ungeschlagen. (Quelle: Sensible Software / Medienagentur plassma)



Verspielte Animationen, eine exzellente Mischung aus Spielbarkeit und Komplexität sowie unzählige Optionen machten International Superstar Soccer Deluxe 1995 zum Genre-König. (Quelle: Konami / Medienagentur plassma)

Konamis Pro Evolution Soccer wird bis heute für seinen hohen Simulationsanspruch gefeiert und entsprechend jährlich fortgesetzt. Im Bild: das brillante PES 6 für die PS2. (Quelle: Konami / Medienagentur plassma)

keitsgrad individuell für jedes Team einstellen, um übermächtige Nationen wie Deutschland an relativ schwachbrüstige wie Nordirland anzugleichen.

Ebenfalls erwähnenswert ist der direkte Nachfolger International Superstar Soccer 64, der zwei Jahre später auf dem Nintendo 64 debütierte und dank seiner fantastisch animierten Polygongrafik faszinierte. Zudem beeindruckte der geschwätzige Kommentator, auch wenn sich seine Sprüche schnell wiederholten.

Pro Evolution Soccer (2001 bis heute)

Konami hat bekanntermaßen noch eine weitere Fußballserie erfunden: Während International Superstar Soccer innerhalb der PlayStaton-2-Ära in der Versenkung verschwand, stieg parallel dazu Pro Evolution Soccer (kurz PES) zum neuen Meister auf und wird bis heute fortgesetzt.

Die Serie ist vor allem für ihren relativ hohen Anspruch und Realismus bekannt: Echte Fußball-Fans schwören jedenfalls darauf, dass PES rein spielerisch betrachtet ungeschlagen sei. In der Tat fühlen sich die Spiele im Vergleich zur Konkurrenz viel authentischer an, und das Treiben auf dem Platz erinnert an echte Fußballpartien.

Ungeachtet dessen hat Konami seine Reihe Jahr für Jahr weiter verfeinert, weshalb auch die audiovisuellen Unterschiede zu einer Live-Übertragung im Fernsehen immer geringer werden. Dafür sorgen unter anderem lebensnahe Animationen, eine grundsolide Präsentation und eine täuschend echte Soundkulisse, dank der man sogar die leisen Zurufe unter seinen Spielern heraushören kann. Unter PES-Liebhabern genießen vor allem die ersten Teile für die PS2 Kultstatus – für uns zählt PES 6 zum besten Ableger der Serie. Aber auch das aktuelle eFootball PES 2021 ist eine spielstarke Simulation.

Allerdings ist Pro Evolution Soccer nicht die einzige Serie, die sich stetig weiterentwickelt. Und der einzig noch relevante Konkurrent hat ein mächtig großes Plus-Argument auf seiner Seite …

FIFA International Soccer (1993 bis heute)

Bereits das Ur-FIFA für das Sega Mega Drive schlug ein wie ein Vollspannstoß in den Winkel und wurde anno 1993 von vielen als das bis dato ausgereifteste Fußballspiel bezeichnet. Die isometrische Perspektive machte das Spielgeschehen plastisch und übersichtlich zugleich und die Steuerung vollzog gekonnt die Gratwanderung zwischen Arcade und Simulation.

Auch von FIFA erscheint seitdem jedes Jahr eine neue Version, die sich dem aktuellen Stand der Technik anpasst und in Sachen Präsentation immer mehr einem realen Fußball-Match gleicht. Der große Unterschied zu Pro Evolution Soccer: Publisher Electronic Arts leistet sich ein fettes Lizenzpaket, das nahezu alle echten Spieler, Mannschaften und Klubs vereint und inzwischen sogar die Spielerinnen des Frauenfußballs berücksichtigt.

Die Qualität der einzelnen Versionen schwankt indes mehr als bei der Konkurrenz von Konami: Fanden frühe Ableger wie FIFA 98: Road to World Cup und Frankreich 98: Die Fußball-WM reichlich Anklang (nicht zuletzt wegen Kult-Songs wie Song 2 von Blur oder Tubthumping von Chumbawamba), ging es nach der Jahrtausendwende bei FIFA abwärts. Gerade zwischen 2000 und 2009 wurde FIFA von Profizockern als zu seicht und zu „arcadig" bezeichnet. Zudem verzettelte sich EA schon früh mit unnötigen Ablegern, etwa dem actionorientierten Spinoff Bundesliga Stars und dessen Nachfolger (2000 beziehungsweise 2001 erschienen). Wieder deutlich beliebter war das 2005 veröffentlichte FIFA Street: eine sympathische Straßenfußballvariante, die seit FIFA 2020 in Form des Volta-Modus ein fester Bestandteil der Hauptserie ist.

All das gipfelt im „FIFA Ultimate Team"-Modus (kurz FUT), der gleichzeitig Segen und Fluch zu sein scheint: Seit FIFA 09 kann man sein eigenes Traumteam mit seinen Lieblingsspielern zusammenstellen, wofür man sie jedoch entweder in einem internationalen Online-Markt erwerben oder mit viel Glück über den Kauf von Kartenpäckchen erwerben muss. Hinter Letzterem steckt leider nichts Anderes als eine verkappte Lootbox-Mechanik, die FIFA zu einem Pay2Win-Produkt macht. Und solche Machenschaften sollte die langlebigste Fußballserie eigentlich nicht nötig haben. ❑



Auch in den vergangenen Jahren überzeugte die PES-Reihe mit hohem Realismus und exzellenter Spielbarkeit (im Bild: PES 2016). (Quelle: Konami / Medienagentur plassma)



Auftakt zur erfolgreichsten Fußballspiele-Serie aller Zeiten: Das zuerst für das Sega Mega Drive erschienene FIFA International Soccer war anno 1993 ein echter Augenöffner. (Quelle: EA Sports / Moby Games)

DIE POST-APOKALYPSE



Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen? Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Briefe und E-Mails.

Vorworte

Trainer, Fußballer, Spieleentwickler und Spielejournalist sind die beschissensten Berufe der Welt. Okay, die ersten drei werden wenigstens bezahlt, während ich als freiberuflicher Buchstabenschubser nur Essensmarken bekomme. Was allen vier Jobs gemein ist: Jeder kann ihn besser, und jeder teilt dir das ständig mit.

Nach dem EM-Aus der Deutschen hieß es z. B., dass der Bundesjogi keine Ahnung habe und sein aus Millionären bestehendes Team zu „satt" gewesen sei, um sich noch anzustrengen. Entwickler strengen sich nicht an, deshalb sind die Spiele verbuggt. Journalisten bewerten Spiele zu hoch oder zu niedrig, jedenfalls nie richtig, denn sie strengen sich nicht an. Liebes Deutschland: Ich bin sicher, dass Trainer, Fußballer, Entwickler und Journalisten sehr wohl ihr Bestes geben, weil es ihnen wie jedermann wichtig ist, gute Arbeit zu leisten. Es geht nicht immer um Geld, sondern auch um Berufsehre.

So, ich muss jetzt zu einer Hirn-OP und dem Chirurgen meine konstruktive Kritik angedeihen lassen: „Du dummer Noob hast die Schädelbasis im Bereich des Siebbeines verletzt und dabei einen Knochen-Defekt von 1 x 2 Zentimeter und eine Gewebeverdrängung mit Blutung bis an die Hirnventrikel verursacht. Streng dich mehr an, du Sau!" Nein, das ist nicht anmaßend von mir, ich habe einen solchen Eingriff schon mal auf Youtube beobachtet.

Harald Fränkel

Strammer Sachse

Hallo PC Games-Team,
mit dem Wegfall von Rainer als Leserbrief-Onkel ist ein Stück Kultur abhanden gekommen. Herr Fränkel senkt das Niveau auf ein Level, über das sich Rossi in seinen Antworten köstlich amüsiert hätte. […] Seine Leser empfanden bei seiner Antwort stets große Freude. Herrn Fränkel ist alles egal, er ist arrogant, selbstverliebt und hat eine politisch starke Schlagseite. […] Ich möchte keine weitere Hetze, denn ich komme selbst aus Sachsen und bin stolz darauf. Wenn Herr Fränkel über „patridiotische" Biodeutsche aus Sachsen schreibt, ist das unterste Schublade und stereotyp. Er sieht auch nicht wie ein zugereister Neubürger aus, schlägt er sich vorm Schlafengehen dafür? So wie er sich aufführt, braucht ihn kein Mensch. Weil ich jahrelanger Abonnent bin, schlage ich vor, politische Äußerungen in der Zeitschrift zu unterlassen, oder ihr verliert einen weiteren Kunden.
Grüße aus Sachsen
Lars Sternkopf

Passt schon, ich muss ohnehin mal wieder ins Fundbüro.

Kurvendiskussion

Hallo Harald und PC-Games-Team,
*zur Abwechslung mal etwas „Fachliches" zum Magazin *Muahahaha*. Inzwischen lese ich die PC Games seit 23 Jahren und habe die Motivationskurve kommen und gehen sehen. Ich fand sie großartig, als Zusammenfassung aller Höhe- und Tiefpunkte beim Durchzocken eines Spiels. Ich kann mich an die Begründung für die Abschaffung erinnern, wonach ein Testwert mehr sei als der Durchschnitt einer Kurve. Da geh ich voll mit. Deswegen mein Vorschlag einer wertungsunabhängigen Motivationskurve.*
Viele Grüße, Tobi Crank

Leider habe ich als freiberuflicher Schreibsöldner keinen Einfluss auf redaktionelle Inhalte abseits der Post-Apokalypse. Gerne führe ich für diese Rubrik eine Motivationskurve ein. Sie soll darstellen, wie interessant, intelligent und originell ein Leserbrief ist. Kürzlich hat mir ein patridiotischer Biodeutscher aus Sachsen geschrieben. Und ich so:



Bestechung!!!111!!!

Betrifft: Warum Assassin's-Creed-Spiele besser bewertet werden als Biomutant (Forumskommentar: https://bit.ly/3AnOUeD)

Weil UbiSoft hat ganz viele Euros an PC-Games bzw. die Mediengruppe zahlt, damit da auch bloß keine objektive Berichterstattung stattfindet. So ist ein schlechtes AC (also sowas wie Valhalla) immer noch gut ein 75-80, aber ein Spiel von einem kleinen Entwickler die keine Bonuszahlungen ausschütten, dass bekommt, bei besserer Qualität und weniger Fehlern, eine 50-60. Kann man ziemlich gut nachlesen von einem ehemaligen „Chef […] UbiSoft und Co. zahlen verdammt viel Geld an die Redaktionen, damit die keine negative bzw. objektive Berichterstattung „drucken".
RoteRosen

Ich verbitte mir derlei Unterstellungen! Die Wahrheit ist: Ubisoft hat nicht nur uns bestochen, sondern die ganze Welt (was die 82 auf Metacritic.com erklärt), den kleinen Blogger Kevin Chantal aus der Kita „Bi-Ba-Butzemann" in Chemnitz, den Aluhufaltclub Xavier e.V. in Mannheim, die CDU, den Osterhasen und die Aliens aus dem Alpha-Centauri-System.

Dumme Leser

Betrifft: Test zu Days Gone (Forumskommentar: https://bit.ly/3hxC4lk)

Ohne Patch 1.03 wäre es eine 6 von 10? Also auf dem Level von Anthem? Das muss dann ganz schön harte Macken in jeglicher Hinsicht haben. Das Spiel wäre ohne Technikmacken eine 9? Seit wann wird ein Spiel wegen nicht durchgehend vorhandener technischer Macken um 20 bis 30 Punkte abgewertet? Würde mich interessieren, welches andere Spiel so ein Schicksal erleiden durfte. Zu guter Letzt: Das Spiel macht mehr „Spaß" als andere Spiele, in den der „SPIELSPASS" besser bewertet wurde? Wow! Also war das immer nur eine Lüge mit „wir bewerten den Spielspaß"? Was bewertet ihr eigentlich? Die Dummheit des Lesers?
kornhill

Wir sind unschuldig! Annalena Baerbock hat die Sicherheitstüren zu unseren Büros gehackt und den Days-Gone-Test manipuliert. Sie wird nach der Bundestagswahl übrigens die neue PCG-Chefredakteurin. Die Verlagsleitung findet ihren Lebenslauf so toll. Dass der Days-Gone-Test in ihrem neuen Buch auftaucht und sie bei ihrem Einbruch den Redaktionshamster mit Tofu gefüllt und bei 200 Grad Umluft gebraten hat, sei verzeihbar. #acabistanallemschuld

Geil, aber kurz

Hallo erst mal,
FAKK 2 … zwei Seiten geiles Entertainment – und dann ist schon Schluss mit der Post-Apokalypse? So überkam es mich, als ich lachend die Leserbriefseiten umblätterte, so wie ich es von Rossis Seiten gewöhnt war. Ich hätte gerne noch mehr gelesen. Ich finde es auch schade, dass einige Leser mit Fränkels Humor nicht klarkommen. […] Ist es wirklich so, dass Leser ihre Abos abbestellen, nur weil sie

die Leserbriefseiten nicht mehr mögen? […]

Alexander Mertz

Keine Ahnung. Ich frag mal bei unserem Aboservice nach, sobald mich das interessiert.

After Hate

Hallo Harald,
da hast du dir aber schnell eine Feind-Gemeinde aufgebaut! Die Hälfte aller Leserbriefe sind Hasstiraden gegen dich. Und anders als dein Vorgänger zeigst du dein Gesicht. Hast du keine Angst, einem Lynchmob zum Opfer zu fallen? […]

Nico Sperling

Also ich trage eine Maske, wenn ich vor die Tür gehe, du gottverdammter Corona-Leugner!

Werbeunterbrechung

Sehr geehrte Damen und Herren,
ich wäre dankbar, wenn Sie mir Kugelschreiber, Tassen, Gläser, Feuerzeuge, Blöcke, Schlüsselanhänger oder andere Werbegeschenke zukommen lassen würden.

Vielen Dank. Sonja H.

Sehr geehrte Frau H., leider verfügen wir aktuell nicht über die finanziellen Mittel, Werbegeschenke zu versenden. Ubisoft ist mit den Schmiergeldzahlungen im Rückstand. Wenn Sie auch in den nächsten Monaten vor Ihrer Haustür der RTL-2-Plattenbautsiedlung Bitterfeld-Wolfen sitzen, also so wie immer, dann komme ich bei Gelegenheit gerne persönlich vorbei und werfe ein bisschen Kleingeld in Ihren Hut.

Bring mir seinen Scalper!

Hallo PC Games!
Den Artikel über die Scalper [siehe: https://bit.ly/3dEwBYJ] fand ich gut und vor allem wichtig, weil Scalper nicht einfache Händler sind, sondern Aasgeier. […] Der Vergleich mit einer Supermarktkette ist scheinheilig und verlogen. Wenn die Kette beim Bauern Milch kauft, dann will sie natürlich auch Gewinn machen. Allerdings wird ein gewisser Service geboten. Der Supermarkt erspart mir, dass ich selbst zum Bauern fahren muss. Er verarbeitet und verpackt die Milch und stellt so einen Mehrwert zur Verfügung. Ein Scalper liefert keinen Mehrwert. Im Gegenteil! […] Er kauft nicht nur nahezu die komplette Milch weg, er verkauft sie auch (im übertragenen Sinne) vor der Haustür des Bauern und blockiert noch die Zufahrt. Scalper […] verknappen den Markt, um überhöhte Preise zu fordern. Das nennt man Wucher und sollte durch § 291 des Strafgesetzbuches abgedeckt sein.

Mit freundlichen Grüßen
Gerhard Gruber

Von harald.fraenkel@youporn.com
An chefs@pcgames.de
Betreff Scalper PCGames 6/21
Datum Wed, 9 Jun 2021 14:42:22 +0200

Hey Kollegen, wenn der Typ, der diese Mail geschrieben hat, wüsste, dass wir regelmäßig PC-Games-Hefte aus der Bahnhofsbuchhaltung klauen und dann für 9,99 Euro via Ebay verkloppen, würde er uns sicher nicht mehr so gut finden. Was für ein naiver Volldepp! Ich heuchle ausnahmsweise mal Freundlichkeit. Gruß!
Harald

Danke für dein wunderbares Lob und die interessanten ergänzenden Gedanken, Gerhard!

Kritikkritik #1

Betrifft: Kolumne „Spiele müssen kürzer werden, sonst verschwenden sie eure Lebenszeit!“ (Forumskommentare: https://bit.ly/3jJZVkJ)

Mit Verlaub, so ein Schwachsinnsartikel! Wer entscheidet, was für mich Zeitverschwendung ist? Sicher nicht der Verfasser des Artikels, denn ich als 63-jähriges Spielkind bin in der Lage, mich und meine Freizeit selbst zu organisieren. Man stelle sich vor, dass sich ein Autor in einer Autozeitschrift über die hohe Qualität und Langlebigkeit von Autos echauffiert, da man dadurch davon abgehalten wird, (Schrott)Karren zu fahren. […]

Thorvarg

Mit Verlaub, dein Vergleich hinkt. Weil: Die Kolumne in der Autozeitschrift würde nämlich „Autos müssen kürzer werden!“ heißen. Und dann frag mal Frauen, die einen Kombi oder SUV einparken müssen, ob sie die Idee des Autors nicht super fänden.

Kritikkritik #2

Wenn jemand die Spiele, die er/sie spielt, als verschwendete Lebenszeit ansieht, hat er/sie entweder die falschen Spiele gekauft oder sich das falsche Hobby gesucht. Gerade im Indie-Bereich gibt es viele kurze Perlen, die noch dazu viel weniger kosten. Natürlich haben die meisten keine AAA-Grafik, aber irgendwo muss man eben Abstriche machen. […]

Exakt. Beim Urologen zum Beispiel.

Kritikkritik #3

Wenn man es genau nimmt, ist das ganze Hobby verschwendete Lebenszeit. Wo ist der Unterschied, ob ich ein Spiel 50 Stunden lang spiele oder fünf Spiele jeweils zehn 10 Stunden? […]

The Rattlesnake

Wo ist der Unterschied, wenn ein Spieleredakteur fünf Jahre lang einen Fiat Multipla fährt oder dank Ubisoft im gleichen Zeitraum einen Lamborghini Veneno Roadster, Koenigsegg CCXR Trevita, Rolls-Royce Sweptail, Bugatti La Voiture Noire UND einen Pagani Zonda HP Barchetta? Merkste selber, gell?

Kritikkritik #4

Es kommt darauf an, wie man seine Lebenszeit organisiert. Im Biergarten sitzen und ein Bier gluckern oder selbiges gemütlich während des Spielens? Warum nicht mehrere Dinge gleichzeitig erledigen? […]

LesterPG

Dieses Argument kann ich nicht entkräften. Was war ich froh, dass eines Tages der C64-Computer ausgestorben ist. Dem Nachfolgemodell Amiga lag nämlich eine Maus bei, und ich hatte beim Spielen von Hollywood Poker Pro endlich eine Hand frei.

Kritikkritik #5

Als Redakteur einer Spieleseite kürzere Games zu fordern, weil sie Lebenszeit verschwenden, ist einer der krasseren Stunts, die man abziehen kann.

Cthulhoid

Dir entgeht bei deiner These, dass das Spielen für einen Games-Redakteur Arbeitszeit ist. Jetzt denk doch mal bisschen mit, Cthulhoid!!

Kritikkritik #6

Dieser ellenlange Artikel ist die größte Lebenszeitverschwendung. Wie kann man den Stuss von sich geben, dass ein Spiel, für das man gelöhnt hat, zu lang ist? Ich beschwere mich auch nicht, wenn die Portionen im Restaurant zu groß sind, wenn ich dafür bezahlt habe. […]

Abschlachter

Lass mich raten, lieber Abschlachter: Du bist Metzgereifachverkäufer und nimmst an der nächsten Staffel The Biggest Loser teil? Liebe Grüße an Petra Arvela, danke!

Kritikkritikkritik

[…] Die Diskussion in diesem Thread zeigt zum wiederholten Mal, dass viele PCG-Leser Schwierigkeiten haben, zwischen fachlicher Berichterstattung und Meinungsartikeln (Kolumnen, Essays, Meinungskästen) zu unterscheiden. […] Einen Redakteur wegen seiner persönlichen Sicht anzugreifen, ist engstirnig und verkennt den Sinn solcher Artikel. Andere Meinung posten, Mund abwischen, fertig. […]

Falconer75

Ein positiver Kommentar in einem Computerspiele-Forum. Das irritiert mich. Hör auf damit.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.



Vor 10 Jahren

Ausgabe 08/2011

Von: Dina Manevich & Philipp Sattler

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die PC Games 08/11 gefüllt mit Vorschauen ohne Ende, darunter einige Schätze, die noch bis heute ihren Glanz nicht verloren haben.

Eine Sneak-Peek der besonderen Art

Wir luden Magazin-Leser in die Redaktion ein, um Deus Ex – Human Revolution zu testen.

Im Rahmen unseres sogenannten „Leserurteils" durften sich vier mutige Magazin-Leser in die Räumlichkeiten unserer Redaktion begeben, um in die Zukunft zu reisen und zu mächtigen Cyberkriegern zu werden. Eine Zukunft, die für uns in der heutigen Zeit nicht mehr allzu weit entfernt ist, denn das Sci-Fi-RPG mit futuristischem Setting spielt im Jahr 2027. Die vier auserwählten Tester waren Ingo, Lars, Marcel und Nils. Die Vorkenntnisse über die Deus-Ex-Spiele unterschieden sich bei den vier Teilnehmern wesentlich. Schüler Nils spielte beispielsweise nur den Beginn des zweiten Teils. An Azubi Marcel gingen die Sci-Fi-Rollenspiele bis zum Test komplett vorbei. Ebenfalls für den Datenbank-Administrator Lars war das Thema Deus Ex Neuland. Ganz anders aber Ingo: Der gelernte Schweißer spielte beide Vorgänger durch und zählt Deus Ex 1 zu seinen absoluten Lieblingsspielen. So unterschiedlich die Erfahrungen der Spieler waren, so verschieden waren ihre Spielweisen. Das war auch gut so! Der dritte Teil der Deus-Ex-Reihe ermöglicht Spielern, von Anfang an verschiedene Vorgehensweisen anzuwenden, um an ihr Ziel zu kommen. Sie können sich an ihre Gegner anschleichen, direkt konfrontieren oder Kämpfe komplett umgehen. Nach dem Tag waren sich alle vier Tester einig: Deus Ex: Human Revolution hatte zwar hier und da ein paar Schwächen, das milderte aber nicht den enormen Spielspaß.





Old but Gold

Die Guild-Wars-2-Vorschau war ein wahres Fest.

Guild Wars 2 ließ schon in dem von Entwickler ArenaNet veranstalteten Anspiel-Event in der Hansestadt Hamburg Großes erahnen. Dort wurde PC Games ein Blick in einen Dungeon und die Unterwasserkämpfe gewährt. Spannend dabei waren der Story- und der Erforschungsmodus, die mehrfaches Spielen von Instanzen ermöglichen. Ein weiteres Highlight war die damals neu vorgestellte Klasse im Spiel: der Ingenieur. Mit ihm wurde auch ein Wandel in Tyria, der Spielwelt von Guild Wars 2, eingeläutet. Untypisch für das Fantasy-Setting des Spiels setzte der Bastler auf Waffen wie eine Schrotflinte, einen Flammenwerfer, Granaten und automatische Geschütz- und Heiltürme. Das machte ihn aber nicht minder hilfreich im Spiel. In Guild Wars 2 ist es sogar egal, aus welchen Charakteren eine Gruppe besteht. Das Spiel verzichtet absichtlich auf die sogenannte Dreifaltigkeit der Online-Rollenspiele. Es gibt keine „Tanks", „Healer" oder „DPS". Eine erfrischende Neuerung für MMORPGs und die Lösung für die ein oder andere fruchtlose Gruppensuche in anderen Vertretern dieses Genres. Diese vorläufige Vorschau hinterließ bei uns in der Redaktion einen sehr positiven Eindruck. Einmal eingetaucht, konnten wir uns nur schwer von dem Spiel losreißen – ein untrügliches Zeichen für einen sehr vielversprechenden Titel. Da war Vorfreude vorprogrammiert. Zu Recht, denn Guild Wars 2 ist immernoch eines der besten Online-Rollenspiele.



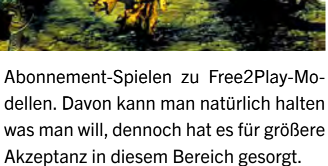
Free2Play wird zum Trend – ein Trend der sich durchgesetzt hat

Schon vor zehn Jahren zeichnete sich eine Tendenz zu mehr Gratis-Spielen ab.

Wir sind in unseren Leben immer von Trends beeinflusst. Sie bestimmen, was wir essen, welche Autos wir fahren und welche Serie wir als nächstes bingen. Und natürlich bestimmen sie auch, was wir spielen. Dabei genügt oft ein einziger Titel, um eine ganze Trendlawine loszutreten. Zum Beispiel wurde das extrem nischige Genre der Online-Rollenspiele durch World of Warcraft in den Mainstream gehievt und brachte danach eine Flut an neuen MMORPGs hervor. Mit diesen kam der nächste große Trend: Free2Play-Online-RPGs aus Asien schossen wie Pilze aus dem Boden. Diesen Trend





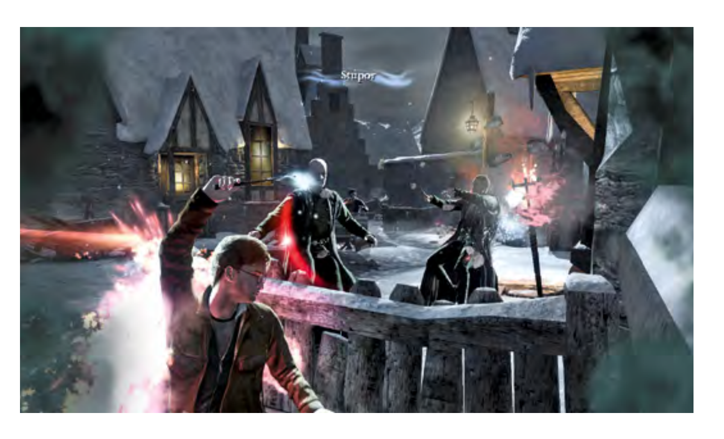


konnten wir vor zehn Jahren beobachten und haben damit Recht behalten. Obwohl Free2Play-Spiele damals noch eher belächelt wurden, weil „Was nichts kostet, ist auch nichts wert!“, hat sich diese Sparte in unserer Zeit durchgesetzt. Grund dafür war die immer öfter auftretende Umstellung von Vollpreis- und Abonnement-Spielen zu Free2Play-Modellen. Davon kann man natürlich halten was man will, dennoch hat es für größere Akzeptanz in diesem Bereich gesorgt.

Der wahrscheinlich längste Videospiel-Name des Jahres

Der letzte Teil der Harry-Potter-Reihe hat in der Redaktion keinen guten Eindruck hinterlassen.

Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 2, war seinerzeit so schlecht, dass unsere Redaktion selbst eingefleischten Potter-Fans davon abgeraten hat. Bei dem Spiel handelte es sich um einen Third-Person-Shooter mit Deckungssystem, wechselnden Protagonisten und nur einer Waffe: dem Zauberstab. Der konnte immerhin unterschiedliche Geschosse abfeuern, die je nach Gegnertyp mehr oder weniger sinnvoll waren. Rätsel oder Ähnliches gab es nicht. Als wäre das nicht genug, waren sogar die Bildschirmtexte schlecht übersetzt, von der emotionslosen Inszenierung ganz zu schweigen. Unfair gesetzte Checkpoints, abwesende Gegner-KI und doofe Mitstreiter setzten dem Desaster die Krone auf. Alles in Allem war das sicher kein schöner Abschluss einer größtenteils sehr guten Reihe. Der Artikel endete mit den hoffnungsvollen Worten, dass die zugehörige Buchreihe zu Ende sei und damit seien Nachfolger-Spiele ausgeschlossen. Das war nicht ganz richtig. Zwar werden wir keine Spiele mit Harry als Protagonisten bekommen, dennoch dürfen wir uns hoffentlich bald über ein neues Spiel aus der Zauberer-Welt freuen: Hogwarts Legacy!



Qualitätsarbeit aus Deutschland

Deutsche Point&Click-Adventures waren damals der letzte Schrei!

In unserer Ausgabe von vor zehn Jahren haben wir in unseren Vorschauen gleich drei deutsche Point&Click-Adventures vorgestellt. Darunter waren Harveys neue Augen, Haunted und The Book of Unwritten Tales: Die Vieh-Chroniken. Obwohl sie alle auf dem bekannten Point&Click-Prinzip basierten, konnten sie unterschiedlicher nicht sein. Harveys Neue Augen war ein klassisches 2D-Adventure, die anderen 3D, aber dennoch verschieden. Alle drei wirkten äußerst vielversprechend, so dass sie in der Redaktion schon im Vorfeld sehnlichst erwartet wurden. Dennoch hatten zwei davon einen holprigen Start, der zum Teil immerhin auch etwas Positives hatte. Die Entwickler von Haunted und The Book of Unwritten Tales: Die Vieh-Chroniken hatten, gelinde gesagt, nicht so viel Glück mit ihren Publishern. Für beide war HMH Interactive zuständig, dieser ging aber pleite. Der darauffolgende Publisher Jowood, der beide Titel aufnahm, musste kurze Zeit später auch seine Pforten schließen. Mit vielen Jahren Wartezeit und dem dritten Publisher, Dtp Entertainment für Haunted und Crimson Cow für die Chroniken, gelang eine Veröffentlichung für beide Spiele 2011. Für den The-Book-of-Unwritten-Tales-Nachfolger hatte die unfreiwillig lange Entwicklungszeit aber auch etwas Gutes: Die Macher nutzten die Zeit, um das Spiel mit mehr Rätseln und Gags auszustatten. Einzig Harveys Neue Augen hatte keine Probleme und erschien weitgehend fehlerfrei.



Die **PC-Games-Referenz-PCs**

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-10400F (Boxed, mitgel. Kühler)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: .... 135 Euro

ALTERNATIVE

Wer sparen muss, kann auch nur einen Core i3-10100F (85 Euro) nehmen – allerdings muss man wegen der nur vier Kerne (acht Threads) in der Zukunft mit Abstrichen rechnen. Auf Seiten von AMD ist der Ryzen 5 3600 (170 Euro) ein wenig langsamer als der Core i5, kann aber übertaktet werden.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ..... KFA² GeForce GeForce GTX 1660 Super
Chip-/Speicherbandbreite: ... 1530 MHz (Boost 1815 MHz) / .... 336 GB/s
Speicher/Preis: ..... 6GB GDDR6-RAM / derzeit ab 390 Euro

ALTERNATIVE

Im Einsteigerbereich sieht es preislich noch immer düster aus. Die GTX-1660-Super-Serie ist sehr gut für Full-HD-Gaming geeignet, aber 150 Euro teurer als im Herbst 2020. Ab 450 Euro gibt es die Nvidia GeForce RTX 2060, die 20 Prozent schneller als die GTX 1660 Super ist.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte H510M H
Format/Sockel (Chipsatz): .... µATX/Intel 1200 (H510)
Steckplätze/Preis: .... 2x DDR4-RAM, 1xPCIe 4.0 x16, ... 1xPCIe 3.0 x1, 1x M.2 (PCIe 3.0) / 75 Euro

ALTERNATIVE

Ein älterer 400er-Chipsatz spart zwar etwas ein, aber nur etwa 10 Euro. Für AMD-CPUs gibt es schon für 45 Euro ausreichende Mainboards wie das ASRock A320M-HDV R4.0. Ein Modell wie das Biostar B550MH mit dem modernen B550-Chipsatz kostet ab etwa 70 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix schwarz
Kapazität/Standard: .... 16GB (2x8GB) / DDR4-3000
Timings/Preis: .... CL15-16-16 / 75 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Kingston A400 (SATA 2,5 Zoll) / .... Toshiba P300 Desktop
Kapazität SSD/HDD: .... 480 GB / 1000 GB
Preis SSD/HDD: .... 50 Euro / 35 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... BitFenix Nova, 1 Lüfter (120mm) .... vorverbaut, Grafikkartenlänge bis 32,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 40 Euro
Netzteil/Preis: .. Corsair CX-Series CX550 550 Watt, 50 Euro



Wer auf eine 1000GB-SSD setzt und die Festplatte weglässt, kommt beim Endpreis auf die gleiche Summe. Bei der Grafikkarte gibt es zum Sparen nur schlechte Alternativen, denn spürbar günstigere Modelle sind unverhältnismäßig viel schwächer. Wenn es auf 30 Euro mehr oder weniger ankommt, setzt man zunächst auf nur auf einen 8GB-Riegel RAM.

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 850 Euro)



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.485 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 5 5600X
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,7-4,7 GHz), 12 Threads
Preis: .... 270 Euro

ALTERNATIVE

Obwohl es für einen ähnlichen Preis auch den Ryzen 7 3700X oder Intel Core i7-10700F gibt, die zwei Kerne (vier Threads) mehr bieten, ist der Ryzen 5 5600X ein klein wenig schneller in Spielen und daher ein Preis-Leistungs-Tipp. Intel-Fans, die übertakten wollen, nehmen den Core i7-10700KF (300 Euro).

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .. Gigabyte GeForce RTX 3060 Eagle OC 12G
Chip-/Speicherbandbreite: .. 1320 MHz (Boost 1807 MHz) / .... 360 GB/s
Speicher/Preis: ... 12GB GDDR6-RAM / derzeit ab 590 Euro

ALTERNATIVE

Vor einem Monat hätte es für diesen Preis maximal die 25 Prozent langsamere RTX 2060 gegeben, die wiederum nun ab 450 Euro zu haben ist. Schneller wird es erst ab gut 700 Euro mit der AMD RX 6700 XT, dafür dann aber direkt um etwa 40 Prozent.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI MAG B550 Tomahawk
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX (AMD B550)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, ... 1x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 3.0 x1, ... 2x M.2 PCIe (je 1x 3.0 und 4.0) / 135 Euro

ALTERNATIVE

Mit weniger Ausstattung gibt es auch viele B550-Mainboards unter 120 Euro. Extrem-Übertakter geben wiederum lieber ab 200 Euro aus, wo es auch viel Auswahl gibt. Bei Intel nimmt man für Non-K-CPUs ein Asus Prime H570-Plus (135 Euro), für K-CPUs, also Übertakten, mindestens ein Gigabyte Z590 D ab 150 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: .... PNY XLR8
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16 / 150 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .. ADATA XPG SX8200 Pro (M.2 PCIe 3.0) / .... Seagate BarraCuda Compute
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 110 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... be quiet! Pure Base 500, 2 Lüfter (140mm) .... vorinstalliert, Grafikkartenlänge bis 46,9 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 19,0 cm; Preis: 70 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Thermalright Macho Rev.B .... (16,2 cm hoch, 140 mm-Lüfter), 45 Euro
Netzteil/Preis: ...... be quiet! System Power 9 CM 600 Watt .... (teilmodular), 65 Euro

Die 32GB RAM sind kein Muss – man wird auch eine Weile mit nur 16GB auskommen, wenn man ein wenig sparen möchte. Bei der SSD verliert man mit einem SATA-Modell nur wenig Ladezeit, kann aber ebenfalls sparen, und zwar 25 Euro. Wer nicht übertakten möchte, kommt auch gut mit einem CPU-Kühler für etwa 25 Euro aus.

HIGH-END-PC



€ 1.320*,-

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.200 Euro)

Die PCIe 4.0-SSD ist besonders schnell, allerdings ein Stückweit Luxus. Mit PCie 3.0 oder SATA verliert man nicht viel, spart aber bis zu 80 Euro. Ebenfalls die Kosten reduzieren kann man, wenn man mit weniger Festplatten-Speicherplatz oder auch beim Gehäuse mit einem soliden Standardmodell für 50 bis 60 Euro auskommt.



CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 5800X
Kerne/Taktung: .... 8 Kerne (3,8-4,7 GHz), 16 Threads
Preis: .... 380 Euro

ALTERNATIVE

Kaum langsamer und 100 Euro günstiger, aber wegen der geringeren Kernanzahl etwas weniger zukunftssicher ist der Ryzen 5 5600X. Schneller ist für 440 Euro wiederum der Ryzen 9 3900X. Bei Intel ist in Spielen der Core i9-10900KF mit dem Ryzen 7 5800X zu vergleichen, kostet aber deutlich über 400 Euro.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ... Palit GeForce RTX 3070 Ti GameRock OC
Chip-/Speicherbandbreite: ... 1575 MHz (Boost 1875 MHz) / .... 608 GB/s
Speicher/Preis: ...8 GB GDDR6X-RAM / derzeit ab 880 Euro

ALTERNATIVE

AMDs RX 6800 ist etwas schneller und kostet ab etwa 950 Euro. Die schnellere RTX 3080 ist mit aktuell noch immer über 1200 Euro zu teuer. Wer sparen will: Die AMD RX 6700 XT kostet ab 710 Euro und ist etwa 17 Prozent langsamer als die Nvidia RTX 3070 Ti.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... ASRock X570 PG Velocita
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 2x PCIe 4.0 x16, ...3x PCIe 3.0 x16, 2x M.2 (PCIe 4.0) / 255 Euro

ALTERNATIVE

Das Mainboard soll eine gute Übertaktung gewährleisten – wem das unwichtig ist, der kann auch Modelle unter 200 oder gar unter 100 Euro in Betracht ziehen. Für Intel und eine zum Übertakten geeignete CPU ist im Preisbereich von 250 Euro das MSI MPG Z590 Gaming Plus zu nennen.

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL18-22-22 / 165 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... Western Digital WD Black SN850 .... (M.2, PCIe 4.0) / Western Digital Blue
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 4000 GB
Preis SSD/HDD: .... 165 Euro / 80 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... MSI MPG Sekira 100R, 4 RGB-Lüfter ....(120mm) vorverbaut; Grafikkarten bis 34,0 cm, ... CPU-Kühler bis 17,0 cm Höhe, Preis: 100 Euro
CPU-Kühler/Preis: .... Xilence LiQuRizer LQ240 .... (All-in-One-Wasserkühler), 75 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Netzteil/Preis: .... Seasonic Focus PX 650W .... (vollmodular), Preis: 100 Euro

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Seit Herbst 2020 hatten die Preise massiv angezogen und sich meist verdoppelt, teils verdreifacht. Seit Anfang Juni geht der Trend deutlich nach unten, aber die Preise sind immer noch deutlich höher als vor acht bis neun Monaten. Daher nennen wir zur besseren Einschätzung bei den PCs den Preis mit sowie auch ohne Grafikkarte.

HIGH-END-GAMING-LAPTOP I61-009



Mehr Infos auf www.captiva-power.de/

CAPTIVA

Im nächsten Heft*

Vorschau

Psychonauts 2



Ende August soll es nach vielen Jahren Wartezeit soweit sein, wir hoffen, dass wir im Vorfeld noch mal einen Schwung neuer Infos kriegen.

Vorschau

Humankind



Mit einem Test bereits in der nächsten Ausgabe dürfte es etwas eng werden, aber ein paar letzte Vorab-Infos haben wir sicher für euch!

Test

F1 2021 | Bereits Mitte Juli geht die virtuelle F1-Saison los – wir holen den Start nach.



Test

The Ascent | Auf der E3 noch gefeatured, testen wir das Action-RPG fürs nächste Heft bereits.



Vorschau

New World | Ende August ist es soweit, wir rechnen mit einer Beta oder neuen Infos.



Test

The Great Ace Attorney Chronicles | Endlich gibt es das Anwalts-Adventure für den PC.



PC Games 09/21 erscheint am 18. August!

Vorab-Infos ab 14. August auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe Paul Albert, Andreas Altenheimer, Olaf Bleich, Yannik Cunha, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Monika Himmelsbach, Dina Manevich, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Sönke Siemens, Karsten Scholz
Layout Judith von Biedenfeld, Sebastian Bienert, Judith Erb
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Square Enix, Electronic Arts, Microsoft

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Paula Sprödefeld

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Henning Jost, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 34 vom 01.01.2021.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

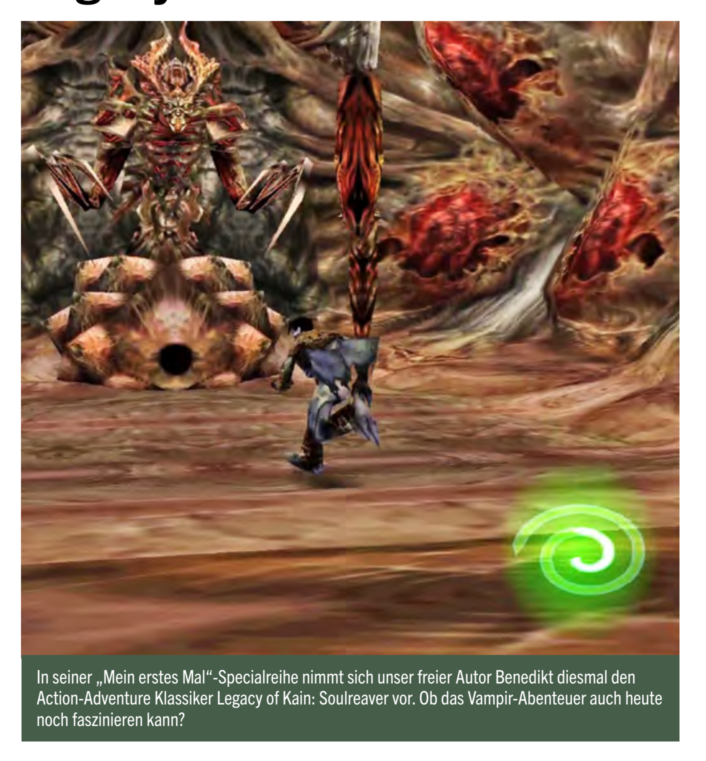
REPORT Seite 100

Suchtfalle: **Videospiel**


Dass Spiele süchtig machen (können), hört und liest man immer wieder, oder erlebt es vielleicht sogar selbst. Unser Report befasst sich mit der Suchtfalle Videospiel.

SPECIAL Seite 106

Legacy of Kain: Soulreaver


In seiner „Mein erstes Mal"-Specialreihe nimmt sich unser freier Autor Benedikt diesmal den Action-Adventure Klassiker Legacy of Kain: Soulreaver vor. Ob das Vampir-Abenteuer auch heute noch faszinieren kann?

KOLUMNE Seite 112

Wunsch-Features für GTA 6



Dass Rockstar an GTA 6 arbeitet, ist so sicher wie das Amen in der Kirche, auch wenn nun erstmal die PS5- und Xbox-Series-X-Versionen des Vorgängers folgen werden. Nichtsdestotrotz haben wir schon mal eine Wunschliste an Features zusammengestellt!



Wie süchtig World of Warcraft machen kann, beweist die Ende August 2019 veröffentlichte Classic-Version: Die fesselt ihre alten Fans genauso an den Bildschirm wie das inzwischen 17 Jahre alte Original. (Quelle: Blizzard / Gamespress)

SPIELE UND DIE SUCHT-FALLE

Wenn man einfach nicht mehr aufhören kann

Videospiele sind ein fester Bestandteil der Popkultur. Doch wie bei allen Freuden des Lebens kann man es mit dem Spielen auch übertreiben. Deshalb gehen wir in unserem Report der unbequemen Frage nach: Können Spiele süchtig machen oder gar schädlich sein?

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Vorweg: Ja, es ist ein heikles Thema. Wir neigen zum Beißreflex, sobald unsere geliebten Spiele als Buhmann durch die Presse gejagt oder vom heimischen Stammtisch zerredet werden. Gleichwohl sie sich im Laufe der letzten 20 Jahre einen respektablen Ruf in unserer Gesellschaft erkämpft haben, gibt es immer noch altgediente „Experten" oder voreilige Politiker, die unser Hobby insgeheim als eine potenzielle Gefahr sehen.

Zumindest hat sich die Debatte in den letzten Jahrzehnten in eine andere Richtung verschoben: Wurde bis in die frühen 2000er-Jahre über das Gewaltpotenzial von sogenannten „Killerspielen" diskutiert, so liegt der Fokus heute auf der Suchtgefahr, die Spiele mutmaßlich verursachen könnten. Wobei sogar viele passionierte Zocker das immer größer werdende Problem sehen.

DIE WILDEN 80ER

Lange Zeit wurden solche Sucht-Bedenken als Einzelfälle abgetan. Die Älteren unter uns, die sich bereits seit den frühen 1980er-Jahren mit Spielen beschäftigen, erinnern sich noch an den Hype rund um Arcade-Automaten wie Space Invaders (1978) oder Pac-Man (1980). Diese sollten dem Spieler möglichst viele Münzen aus der Tasche zu ziehen und ihn allein aufgrund spielerischer Qualitäten zu einer Runde nach der anderen überreden. Dabei haben sicherlich nicht wenige Spielhallenbesucher einen leeren Geldbeutel mit nach Hause getragen.

Zudem kennen manche die Anekdoten über zerbrochene Ehen, weil „er" sich lieber mit der immersiven Rollenspielwelt der Ultima-Saga auseinandersetzen wollte, anstatt mit „ihr" etwas zu unternehmen. Und natürlich müssen wir die Gruselgeschichten rund um den Arcade-Automaten Berzerk (1980) erwähnen, der in den USA angeblich drei Menschenleben gefordert habe. Genau genommen seien zwei Jugendliche direkt nach dem Spielen leblos zusammengebrochen, während ein Dritter Opfer einer Messerstecherei wurde. Allerdings handelte es sich durchweg um unglückliche Umstände, die letztlich nichts mit dem Spiel zu tun hatten.

Ein raunendes „Spiel doch nicht so viel!" dürfte wohl das Maximum sein, was die meisten von uns in der Kindheit von den Eltern gehört haben – oder eventuell im Erwachsenalter vom festen Lebenspartner. Doch ein solches Verhalten führte in der Regel zu keinen langfristigen Schäden. Nein, wenn wir in diesem Report von „Sucht" sprechen, dann meinen wir etwas bedeutend Ernsteres.

FLUCHT IN EINE „BESSERE" WELT

Seien wir ehrlich: Rollenspiel-Klassiker wie Wizardry (ab 1981) oder Final Fantasy (ab 1987) haben die potenzielle Suchtgefahr epischer

Die Vorurteile der 80er-Jahre: Als das actionlastige Berzerk seine Runden in der Spielhalle drehte, mehrten sich die Schlagzeilen in den USA und verknüpften drei tote Jugendliche mit dem Arcade-Hit. Jedoch war das Spiel niemals der ausschlaggebende Grund für einen Todesfall. (Quelle: Stern Electronics / Medienagentur plassma)

Spielwelten nur angedeutet. Jedenfalls dürfte sie kaum jemand als eine ernsthafte Realitätsflucht in Betracht bezogen haben, in der man am liebsten seine gesamte Zeit verbringen möchte – ganz im Gegensatz zu modernen Online-Titeln.

Egal, ob Lebenssimulationen wie Second Life (2003) oder MMORPGs à la World of Warcraft (seit 2004): Online-Spiele haben die Macht, eine Person komplett in ihren Bann zu ziehen und ihr reales Leben mehr oder weniger zu verdrängen – so wie wir es bereits in unserem Report über Spiele, die die Welt veränderten, angeschnitten haben.

Blizzards Mega-Seller steht landläufig als ein Synonym für die Risiken einer Computerspielsucht, woraufhin zwei Fragen aufkommen: Wird World of Warcraft zu Unrecht nur aufgrund seines Erfolgs zum plakativen Sündenbock auserkoren? Und falls nein: Was macht Blizzard anders als andere Entwickler, um den Suchteffekt zu verstärken oder gar zu optimieren?

Tatsache ist, dass die Amerikaner in zwei grundverschiedenen Disziplinen zu den unumstrittenen Meistern zählen: Bei der möglichst perfekten Ausbalancierung von Spielelementen und beim Entwerfen detailverliebter Spielwelten, die vom Sammeln sowie Hamstern von Objekten leben. Die erstgenannte Tugend kam vor allem der Echtzeitstrategiespiel-Reihe Starcraft (ab 1998) und dem Multiplayer-Shooter Overwatch (2016) zugute. Letztere hingegen ist ein wesentliches Verkaufsargument für die Action-Rollenspielreihe Diablo (ab 1996) und eben World of Warcraft.



Spielsucht anno 1980: Eine gelbe Kugel, ein paar bunte Geister und ein Labyrinth voller Punkte reichten aus, um den Spielern im Minutentakt Geld zu entlocken, das sie in den Münzschacht eines Pac-Man-Automaten steckten. (Quelle: Namco / Medienagentur plassma)

Das Prinzip ist eigentlich ganz einfach: Man wird man durch den regelmäßigen Erhalt neuer Goodies wie frischen Waffen oder besseren Rüstungen bei Laune gehalten. Entscheidend sind die Abstände, die gut tariert sein müssen: Sind sie zu kurz, dann gewinnt der Spieler zu früh an „Macht“ und das Spiel ist schnell ausgereizt. Sind sie zu lang, dann verliert er mangels spürbaren Fortschritts die Geduld und möchte lieber etwas Anderes spielen.

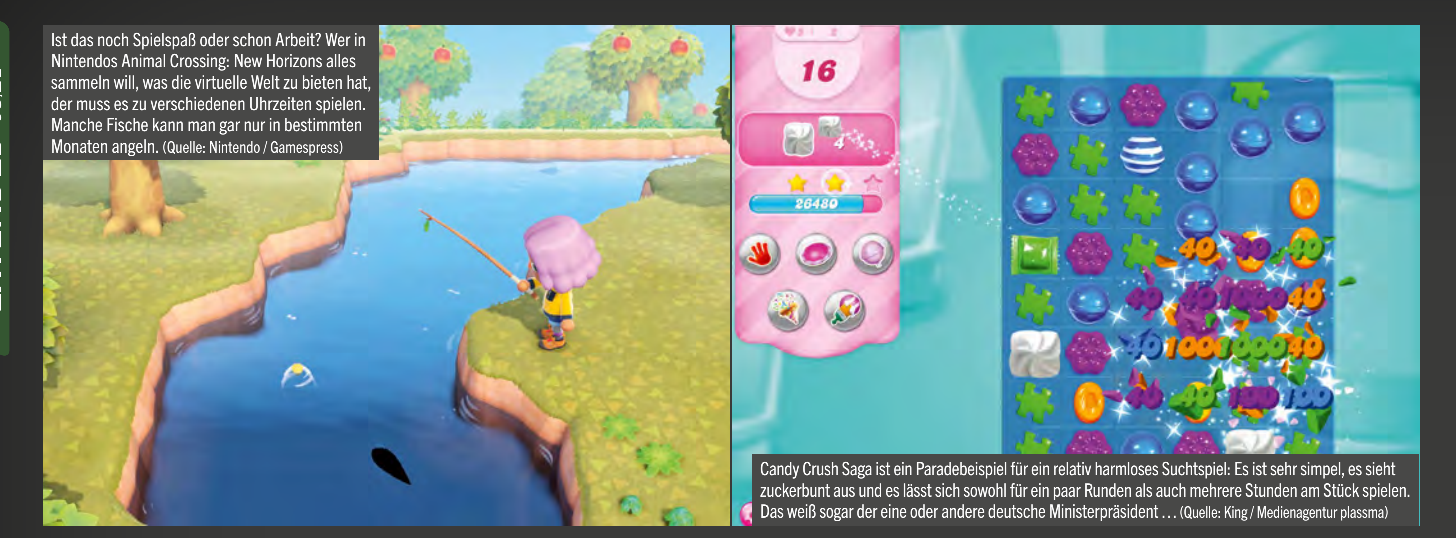
Die Kunst liegt also darin, den Spieler durch frühe Erfolge anzufixen und die Wartezeiten bis zum nächsten lukrativen Objekt behutsam zu vergrößern. Deshalb erreicht man bei vielen Online-Rollenspielen gerade zu Beginn sehr schnell einen Level nach dem anderen, während es danach immer länger dauert. Oder man macht es wie Nintendo mit Animal Crossing (ab 2001) und verknüpft manche Ereignisse mit bestimmten Uhr- oder gar Jahreszeiten, an die sich der Spieler zum Sammeln aller Insekten oder Fische richten muss.

DAS SPIEL ALS LEBENSAUFGABE

Wir möchten betonen, dass diese Designphilosophie grundsätzlich nicht verwerflich und gut genug für ein legitimes Spielvergnügen ist. Sie ist jedoch problematisch, sobald sie gezielt zum Erzeugen einer Sucht missbraucht wird und der Spieler am Ende nicht so recht erklären kann, warum er so viele Stunden, Tage oder Monate investiert hat. In solchen Fällen kommt meist nur ein lapidares „Es macht einfach süchtig …“ heraus – womit wir mitten im Thema wären.

Allgemein kommt bei MMORPGs wie Final Fantasy 14 (seit 2010) oder The Elder Scrolls Online (seit 2014) noch eine weitere, wichtige Komponente hinzu: der soziale Aspekt. Der klingt auf den ersten Blick positiv, sorgt er doch für eine Interaktion unter Tausenden von Spielern. Vor allem introvertierte oder menschenscheue Personen dürften davon maßgeblich profitieren und dank der Zockerei ein gesünderes Sozialleben als je zuvor besitzen. Und so seicht das Augmented-Reality-Phänomen Pokémon Go (seit 2016) auch sein mag, so motiviert es immerhin un-


Die Heroes-of-Might-and-Magic-Serie zählt zu den ältesten Spielereihen, die aufgrund ihres unwiderstehlichen Suchtcharmes bekannt waren. Das galt insbesondere für den hier abgebildeten dritten Teil. (Quelle: New World Computing / Medienagentur plassma)



Ist das noch Spielspaß oder schon Arbeit? Wer in Nintendos Animal Crossing: New Horizons alles sammeln will, was die virtuelle Welt zu bieten hat, der muss es zu verschiedenen Uhrzeiten spielen. Manche Fische kann man gar nur in bestimmten Monaten angeln. (Quelle: Nintendo / Gamespress)

Candy Crush Saga ist ein Paradebeispiel für ein relativ harmloses Suchtspiel: Es ist sehr simpel, es sieht zuckerbunt aus und es lässt sich sowohl für ein paar Runden als auch mehrere Stunden am Stück spielen. Das weiß sogar der eine oder andere deutsche Ministerpräsident … (Quelle: King / Medienagentur plassma)

verbesserliche Stubenhocker zu regelmäßigen Spaziergängen.

Leider kann die Kombination aus Sammelsucht und Treffen mit anderen Online-Spielern zu einer gefährlichen Schlussfolgerung führen: Warum sollte ich mich mit der Realität auseinandersetzen, wenn alles, was ich benötige, in meinem Lieblingsspiel steckt? Von dort ist es nicht mehr weit bis zum Zwang, der aus dem Spaß klammheimlich eine Arbeit macht. Schließlich muss man seine Charaktere hegen und pflegen, fleißig Missionen abarbeiten sowie Erfahrungspunkte farmen, um mit den Online-Kumpels mithalten zu können. Sprich: Wer ein MMORPG wirklich „ernsthaft“ spielen möchte, der „muss“ entsprechend viel Zeit investieren – und die fehlt dann natürlich in anderen Lebensbereichen.

WENN SPIELE KRANK MACHEN

Wie ernst das Thema heute genommen wird, hat die Weltgesundheitsorganisation (kurz WHO) vor zwei Jahren klar gemacht: Sie hat die sogenannte „Gaming Disorder“ (auf Deutsch: „Computerspielabhängigkeit“) als ein eigenständiges Krankheitsbild benannt. Es sei gleich hinterhergeschoben, dass eine der größten Psychiater-Vereinigungen weltweit – die American Psychiatric Association – die Klassifizierung für problematisch hält. Ihrer Meinung nach gäbe es nicht genügend eindeutig aussagekräftige Studien. Allerdings nehme man die Sorgen ernst und würde gerne weitere Untersuchungen durchführen.

Ein weiteres Gegenargument stammt von der Spielebranche selbst: Sie empfindet die Bezeichnung „Gaming Disorder“ als stigmatisierend und befürchtet, dass sie Millionen Spieler unter Generalverdacht stellt. Das erinnert auf den ersten Blick an die leidige Killerspiel-Debatte, bei der man sich gegen die Anschuldigungen gegenüber der angeblichen Gewaltbereitschaft von Ego-Shooter-Fans wehren musste. Es gibt jedoch einen sehr wichtigen Unterschied: Während damals Spieler von Politikern bis zur Boulevardpresse als gemeingefährliche Täter eingestuft wurden, weil man sie als potenzielle Amokläufer sah, geht es bezüglich der Suchtdebatte um eine Opferrolle.

Unabhängig davon hat sich die Thematik bis in unseren Sprachschatz eingebürgert, was beispielsweise das Wort „suchten“ belegt. Natürlich wird es im positiven Sinne genutzt, nämlich um den großen Spaßfaktor eines guten Spiels zu unterstreichen. Doch unserer Meinung nach ist es ein unglücklich gewählter Begriff, weil „Sucht“ eigentlich nie etwas Gutes ist.

So manch einer wird sich nun fragen: Was ist denn überhaupt so schlimm an einer Spielsucht? Die Frage ist nicht so leicht zu beantworten, wie es auf den ersten Blick erscheint. Vermutlich werden viele von uns die Sucht an einem Spiel unbeschadet überstehen, vergleichbar mit dem gelegentlichen Konsum von Alkohol. Ein „normaler“ Mensch merkt in der Regel, wann es genug ist und wann der Schaden den Genuss überschattet. Aber genauso gut kennt bestimmt jeder von uns unschöne Ausnahmen, die sich in eine Spirale voller Ausreden und im schlimmsten Fall sogar Lügen flüchten, nur um den Konsum zu rechtfertigen.

Mit Computer- und Videospielen ist es das Gleiche: Eine Sucht kann zu einer Verzerrung der Realität und zu einer Verschiebung des Sozialverhaltens führen. Klar: In einem Online-Rollenspiel trifft man sich wie bereits erläutert regelmäßig mit seinen Gamer-Freunden. Nur wie verändert sich parallel dazu das Verhältnis zur eigenen Familie? Den Freunden? Dem Partner? Oder gar den eigenen Kindern?

Die Gefahr ist umso größer, wenn es bereits in diesen Bereichen Defizite zu beklagen gibt; man etwa unter Schulkameraden oder Arbeitskollegen als Außenseiter gilt, es längst in der Ehe kriselt oder man schon seit geraumer Zeit ein frustriertes Single-Leben führt. Natürlich gibt es erneut positive Fälle, in denen Spiele zu einer notwendigen Ablenkung vom tristen Alltag führten und die Grundstimmung einer Person gekonnt verbesserten. Nur kennen wir andersherum aus unserem persönlichen Bekanntenkreis genauso viele negative Beispiele: Freunde oder Verwandte, die ihre Ausbildung abgebrochen haben, Beziehungen, in denen ein Partner aufgrund seiner Spielsucht immer aggressiver und gewalttätiger wurde – und nicht zuletzt das Anhäufen von Geldschulden, weil man in die Fänge eines Free2Play-Titels geraten ist.

VON DER SUCHT ZUR SCHULDENFALLE

Es ist bereits schlimm genug, wenn jemand dank exzessiver Zockerei seine Arbeit verliert und plötzlich



Und ewig lockt der Loot: Diablo 3 ist eines von Blizzards vielen Meisterwerken, die euch nach dem Absolvieren einer Mission mit Geld und neuen Waffen sowie Rüstungsteilen belohnen. (Quelle: Blizzard / Medienagentur plassma)

auf Hartz IV angewiesen ist. Darüber hinaus erscheinen immer mehr Spiele, die geradewegs für ein dickes Minus auf dem Konto sorgen. Gemeint sind vornehmlich Free2Play-Machwerke, deren Bezeichnung zynischer kaum sein könnte.

Was auf den ersten Blick wie ein Geschenk für den Spieler aussieht, entpuppt sich als eine der perfidesten Methoden der Hersteller, um ihre Gewinne zu maximieren. Zunächst kann jeder ein Free-2Play-Game kostenlos herunterladen, beispielsweise auf sein Smartphone oder Tablet. Danach greifen erneut die bereits erwähnten Mechanismen der Online-Rollenspiele, weshalb auch blutige Anfänger schnell Erfolge feiern und entsprechend angestachelt sind.

Der Fortschritt wird mit zunehmender Spieldauer bewusst zäher, um die Ungeduld des Spielers zu triggern. Also gibt es eine Ingame-Währung, zum Beispiel die Juwelen des nach wie vor höchst beliebten Clash of Clans (2012). Die sehen schön glänzend und richtig wertvoll aus, obwohl sie genau wie der Rest des Spiels aus kalten Bits und Bytes bestehen. Mit ihrer Hilfe kann man langwierige Prozesse wie beispielsweise den Bau eines neuen Gebäudes beschleunigen.

Tatsächlich lassen sich solche Juwelen direkt im Spiel verdienen, beispielsweise durch das Absolvieren von Aufgaben oder durch das Eintauschen von Medaillen, die man wiederum gegen andere Mitspieler in den Clankriegsligen gewinnen kann. Nur benötigt man für all das viel Geduld und muss ordentlich Zeit in das Spiel investieren, weshalb man die Juwelen alternativ für echtes Geld erstehen und sich somit einen massiven Vorteil erkaufen kann.

PURES GLÜCKSSPIEL

Das ist leider ein Klacks gegenüber dem, was sich der israelische Anbieter Moon Active mit Coin Master (2015) erlaubt. Auch bei diesem Spiel soll man auf den ersten Blick glauben, man spiele ein ebenso komplexes wie gleichzeitig einfach zu erlernendes Aufbauspiel.

Bereits nach dem ersten Bau eines Gebäudes benötigt der Spieler Geld. Also wischt er auf seinem Tablet nach oben und landet im Himmel. Dort steht ein riesengroßer Glücksspielautomat, für den man ein paar Drehversuche geschenkt bekommt. Mit jedem Dreh und in Abhängigkeit der erscheinenden Symbole fließen kleine bis große Geldbeträge in die Kasse … und am Ende winken gar neue Bonusversuche!

Was der Unwissende nicht realisiert: Während man in der Anfangsphase ordentlich bauen und sein erstes Dorf fachgerecht erweitern kann, versiegt auf lange Sicht der Geldsegen. Und da es nicht ewig geschenkte Versuche gibt, bleiben nur drei Möglichkeiten: Stundenlanges Warten, bis man neue Versuche erhält, das Anschauen eines Werbeclips oder echtes Geld ausgeben – wohlgemerkt, um weitere Drehversuche für einen waschechten Glücksspielautomaten zu erhalten!

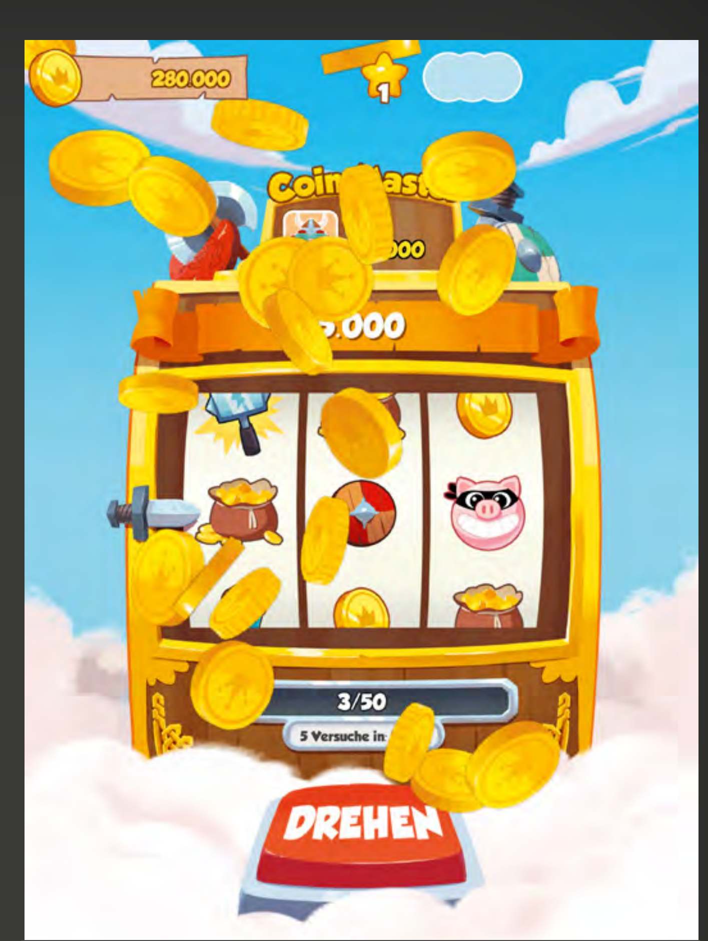
Der Aufbau eines Dorfes entpuppt sich als reiner Selbstzweck, weil die Gebäude keine spielerische Funktion besitzen. Der Automat ist derart plump in Szene gesetzt, dass es einem die Sprache verschlägt. Zudem erlaubt sich der Entwickler die Frechheit und führt nach zehn Minuten eine Automatik-Drehoption ein, bei der man dann nicht mal mehr spielen und nur noch zuschauen muss! Na, am besten nutzt man die gewonnene Zeit, um bei Clash of Clans voranzukommen …

Das Schlimmste an Coin Master ist jedoch die Präsentation, die mit knuffigen Comic-Figuren und niedlichen Tier-Grafiken speziell auf Kinder zugeschnitten erscheint. Und glaubt man einer zwei Jahre alten Studie der DAK-Krankenkasse (https://www.dak.de/dak/bundesthemen/computerspielsucht-2103398.html#/) und dem Deutschen Zentrum für Suchtfragen, dann sieht es bezüglich der Suchtgefahr unter Minderjährigen noch einmal bedeutend besorgniserregender als bei Erwachsenen aus.

GEFAHR FÜR KINDER

Für die Studie befragte das Forsa-Institut 1.000 Kinder und Jugendliche zwischen 12 bis 17 Jahren, von denen über 72 Prozent regelmäßig Spiele konsumierten. Etwas mehr als 15 Prozent davon würden „riskantes oder pathologisches Spielverhalten“ zeigen, was unterm Strich mindestens jedes zehnte Kind beträfe. Und weitere 15 Prozent von diesen gaben an, ohne die Möglichkeit des Spielens regelrecht unglücklich zu sein.

Die Geldausgaben lagen im Schnitt bei rund 92 Euro pro Kind innerhalb eines halben Jahres und resultierten bei manchen Jugendlichen in einem satten Tausender. In dem Zusammenhang erwähnte die



Coin Master ist nicht nur ein schlechtes Spiel, sondern an Dreistigkeit kaum zu überbieten. Jedenfalls hat Moon Active bislang gekonnt unsere hiesigen Gesetze umschifft und zieht mit seinem virtuellen Glücksspielautomaten weiterhin Spielern das Geld aus der Tasche. (Quelle: Moon Active / Medienagentur plasma)


Der Strategieklassiker Clash of Clans wäre rein spielerisch betrachtet kein allzu schlechter Titel, würde das ganze Free2Play-Modell nicht derart plump die Geduld des Spielers auf die Probe stellen. (Quelle: Supercell / Medienagentur plasma)



Moderne Sportspiele wie NBA 2K20 leben vornehmlich von den Spielerkarten, mit denen man sein Traumteam zusammenstellen kann. Leider werden sie ähnlich wie die guten alten Panini-Bildchen in virtuellen Tüten verteilt, deren Inhalte vom Zufall abhängig sind. (Quelle: Visual Concepts / Medienagentur plasma)

Studie die berüchtigten Lootboxen, die sich immerhin sechs Prozent der regelmäßig Spielenden geleistet hätten. Das sind umgerechnet über 180.000 Kinder und Jugendliche – allein in Deutschland! Und bestimmt hat nicht jeder davon nur eine Box gekauft …

Kurzum: Die skrupellose Seite der Industrie erzieht sich jene Kundschaft, von der sie seit Jahren träumt. Es wird ein Basisspiel produziert, als „Live Service“ vermarktet und möglichst lange am Leben erhalten, indem man den Spielern echtes Geld für virtuelle Goodies abknöpft. Mit den Lootboxen kommt obendrein ein Mittel hinzu, das genau wie Coin Master ein Glücksspiel ist – vor allem, wenn die Objekte spielerische Vorteile einbringen. Und weil man diese Art des Spielens bereits von Kindesbeinen an gezeigt bekommt, stellt man sie auch als Erwachsener kaum in Frage.

Solche Wundertüten sind natürlich keine Erfindung der Spieleindustrie und vereinen das klassische Casino-Glücksspiel mit den Sticker-Päckchen eines altmodischen Panini-Albums. Dort weiß man ja schließlich auch nicht, welche Bildchen in der Tüte schlummern. Aber auch wenn das Geschäftsmodell leicht fragwürdig ist, gibt es zumindest die Option des Tauschens – ohne einen teuren Online-Markt besuchen zu müssen, versteht sich. Dass nun



Natürlich kommen auch bei einem Erfolgshit wie Minecraft Diskussionen über eine mögliche Suchtgefahr auf. Kein Wunder, stellt das Open-World-Spiel Kindern doch einen praktisch unendlich großen Lego-Baukasten zur Verfügung. (Quelle: Mojang Studios / Gamespress)

sowohl Lootboxen als auch die dubiosen Machenschaften eines Coin Master hierzulande (noch) legal für jeder Altersgruppe zugänglich sind, haben wir im Übrigen unserer derzeitigen Gesetzgebung zu verdanken. Anfang 2020 scheiterte ein Indizierungsverfahren gegen Coin Master bei der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien – unter anderem weil sich das aktuelle Jugendschutzgesetz auf Gewaltdarstellung oder pornographische Inhalte konzentriere.

GESETZESÄNDERUNG ALS LÖSUNGSWEG?

Ungeachtet dessen bleibt es für viele ein Rätsel, wieso Jugendlichen unter 18 Jahren der Zugang zu einem echten Casino verwehrt wird, während einige der von uns genannten Spiele auf die gleiche Weise den Spieler mit optischen Reizen überfluten sowie der Gewinn von virtuellen Münzen vom Zufallsprinzip abhängig ist. Diesbezüglich hat die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) vor knapp zwei Jahren ein so interessantes wie wahnsinnig frustrierendes Statement abgegeben: Es handele sich nicht um klassische Glücksspiele, wenn man kein reales Geld gewinnen könne. Das mag sich auf den ersten Blick widersinnig anhören, aber tatsächlich sei die Verlockung bei der Aussicht auf einen satten Gewinn nochmal deutlich höher. Nur behaupten wir ganz frech, dass der Wert millionenfacher Coin-Master-Münzen oder auch nur einer virtuellen Ronaldo-Spielerkarte in FIFA 21 ebenso wenig zu verachten ist und die Suchtgefahr eines labilen Fans signifikant erhöht.

Zumindest hat die USK seither nicht geschlafen und versucht, ihre Richtlinien anzupassen. Seit 2020 würde man Spiele mit simulierten Glücksspielen bei der Altersfreigabe höher einstufen – allerdings nur, wenn es so offensichtlich wie in Coin Master sei. Aus dem Grund hatte die Anpassung keine Konsequenzen für die Ende letzten Jahres veröffentlichten Sportspiel-Updates wie FIFA 21 oder NBA 2K21, die genau wie ihre Vorgänger für jede Altersstufe freigegeben wurden.

Schlussendlich kann man der USK schwerlich den schwarzen Peter zuschieben, weil sie sich eben nach dem aktuellen Jugendschutzgesetz richten muss. Also wurde dieses von der Bundesregierung am 01. Mai 2021 angepasst, wobei die für unser Thema entscheidende Veränderung in Paragraf 10b zu finden ist: „(3) Insbesondere sind nach konkreter Gefahrenprognose als erheblich einzustufende Risiken für die persönliche Integrität von Kindern und Jugendlichen, die im Rahmen der Nutzung des Mediums auftreten können, (…) angemessen zu berücksichtigen. Hierzu zählen insbesondere Risiken (…) durch Kauffunktionen, durch glücksspielähnliche Mechanismen (…) sowie durch nicht altersgerechte Kaufappelle insbesondere durch werbende Verweise auf andere Medien“.

Etwas verständlicher ausgedrückt: Gemeint sind sogenannte

◀ Das Fangen von Pokémons in der freien Natur entpuppt sich als derart süchtig machend, dass es die Beweglichkeit einiger Nintendo-Fans deutlich erhöht. (Quelle: Nintendo / The Pokémon Company / Gamespress)



Roblox und kein Ende: Keine andere Online-Spieleplattform ist bei Kindern unter 13 Jahren derart beliebt. Sie erlangte im Zuge der Corona-Pandemie weiter an Beliebtheit, gleichwohl die jüngst veröffentlichten Nutzerzahlen einen Rückgang vermelden. (Quelle: Roblox Corporation / Gamespress)



Die Sims 4 zählt zu den wenigen Computer- und Videospielen, die vor allem das Suchtverhalten von Mädchen fördern können. (Quelle: Electronic Arts / Gamespress)

Interaktions-Risiken, zu denen unter anderem Ingame-Käufe oder Lootboxen zählen und die nun die USK bei ihrer Altersklassifizierung mitberücksichtigen soll. Leider ist aufgrund der schwammigen Formulierung unklar, ob das neue Gesetz tatsächlich ausreicht, ein FIFA mit einem roten „Ab 18"-Sticker zu versehen. Sicher ist nur, dass diverse Publisher wie Electronic Arts groß aufschreien und auf die bereits erwähnte Stigmatisierung verweisen werden. Ihr solltet euch von diesem Gerede jedenfalls nicht verunsichern lassen, denn insgeheim kann sich jeder denken, worum es dem Hersteller wirklich geht: um den Erhalt des Status quo.

Gerade die FIFA-Serie profitiert immens von den virtuellen Spielerkarten und der damit zusammenhängenden Lootbox-Mechanik – logisch, dass EA ungern einen Teil seiner Kunden (ergo alle Jugendlichen unter 18 Jahren) verlieren möchte. Zudem könnten mögliche Anpassungen in logistischen Problemen resultieren, wenn sich EA gefühlt für jedes zweite Land nach einer anderen Gesetzgebung richten muss. Aber wie gesagt: Das sollte nicht euer Problem sein.

Die bislang von den Entwicklern vorgenommenen Maßnahmen sind jedenfalls ein schlechter Witz. So muss man in Coin Master zweimal zu Beginn bestätigen, dass man älter als 18 sei – ohne jegliche Form der Überprüfung. Anschließend ploppt ein Text auf, der so frech wie zynisch klingt: „Coin Master ist kostenlos zu spielen, aber Sie können den Fortschritt mit In-App-Käufen beschleunigen." Das hört sich nicht nach einer Warnung an, sondern mehr nach Werbung für einen flotteren Spielfluss! Der Nachsatz „Falls gewünscht, können Sie In-App-Käufe in Ihren Geräteeinstellungen deaktivieren" klingt in dem Zusammenhang umso hohler.

HELFEN, NICHT VERURTEILEN

Am Ende stellt sich die Frage: Was können wir tun? Zunächst einmal müssen wir klarstellen, dass die Branche in einer Hinsicht recht hat: Wir leben in einer Demokratie, wir haben Meinungsfreiheit, und jeder kann tun und lassen, was er will, sofern er keinem anderen schadet. Punkt. Insofern sollte die Politik bezüglich Erwachsenen keine Regelungen einführen oder Gesetze verändern und dafür umso mehr beim Schutz von Kindern und Jugendlichen nachbessern, sofern die just vorgenommene Anpassung des Jugendschutzgesetzes nicht ausreichen sollte.

Deshalb möchten wir einen großen Appell an die Politik richten: Stellt sicher, dass Lootbox-Mechaniken wie bei FIFA oder Fortnite ohne Kompromisse als Glücksspiel zählen und entsprechend unterbunden werden oder zumindest mit einer hohen Altersfreigabe ab 18 Jahren gebrandmarkt werden müssen. Und bevor nun jemand „Zensur!" schreit: Für den Konsumenten fällt nichts weg, außer einem falschen Nervenkitzel oder einem drohenden leeren Konto.

Kennt ihr hingegen einen Erwachsenen, um den ihr euch aufgrund einer möglichen Spielsucht Sorgen macht: Nehmt das Ganze ernst, sprecht ihn darauf an und bietet eure Hilfe an. Genau wie bei Alkohol, Drogen und Co. gibt es therapeutische Optionen, die jeder in Anspruch nehmen kann. Und sei es nur, um die Vergangenheit aufzuarbeiten und die Gründe herauszufinden, warum man überhaupt dem Spielen so sehr verfallen ist. ❑



Zum Glück ist Second Life nie so erfolgreich geworden, wie von so manchem Schwarzseher befürchtet. Das „Spiel" ist ausdrücklich darauf ausgelegt, neben dem realen Leben ein alternatives in einer virtuellen Welt zu führen. (Quelle: Linden Lab / Gamespress)

Mein erstes Mal



Szene aus dem über dreiminütigen Intro von Legacy of Kain: Soul Reaver: Ober-Vampir Kain ist neidisch auf Raziels neue prunkvolle Flügel – und lässt ihn zur Strafe in einen tödlichen Seelenstrudel werfen.

Legacy of Kain: **Soul Reaver**

Ein Untoter gegen den Rest der Welt

Endlich auch mal böse sein! Zwei Jahrzehnte lang ist die seinerzeit gefeierte Legacy-of-Kain-Saga an unserem Autor Benedikt vorbeigegangen, nun hat er den mit Soul Reaver wohl beliebtesten Teil der Serie endlich nachgeholt. Wie gut ist der Klassiker von US-Entwickler Crystal Dynamics gealtert?

Von: Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Wenn ich an die späten 1990er-Jahre denke, dann kommen mir zahlreiche ambitionierte 3D-Action-Adventures wie Tomb Raider (1996), Metal Gear Solid (1998) oder The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998) in den Sinn. Es war eine Zeit, in der zweidimensionale Spiele so langsam von der Bildfläche verschwanden und nahezu jeder Spieler nach ausschweifenden 3D-Welten mit möglichst detaillierten Texturen lechzte.

Auch ich war dem Hype verfallen und besorgte mir so ziemlich jeden hochgepriesenen Titel mit dreidimensionalen Spielwelten, der für PC, Playstation, Sega Saturn oder Nintendo 64 veröffentlicht wurde. Nur Legacy of Kain: Soul Reaver ist mir irgendwie durch die Lappen gegangen. Dabei arbeitete ich zur Veröffentlichung des Spiels im Jahr 1999 schon als Redakteur beim Videospielmagazin Fun Generation. Als das Testmuster der Playstation-Version von Soul Reaver eintraf, waren meine damaligen Kollegen vom Abenteuer des ehemaligen Vampirs Raziel völlig begeistert.


Die Welt von Soul Reaver ist groß und verzweigt, weshalb es über ein Dutzend Warp-Tore gibt. Dank ihnen könnt ihr schnell von einem Gebiet ins nächste reisen.

Doch ich konnte schon mit dem Vorgänger Legacy of Kain: Blood Omen (1996) herzlich wenig anfangen. Letztlich schreckte mich das düstere Setting des vom US-Studio Crystal Dynamics erschaffenen Action-Adventures ab: Ich wollte einfach keinen bösen Ex-Blutsauger verkörpern, der nach Rache dürstet und dabei durch die deprimierende Dystopie des fiktiven Reichs von Nosgoth wandelt. Des Weiteren gefielen mir zwar die aufwendig gestalteten 3D-Bauten, doch die eher triste, blaugrüne Farbgestaltung machte mich wenig an.

Der Hauptgrund, warum ich Soul Reaver jetzt aber endlich nachholen möchte: Irgendwie reizen mich aktuell diese 3D-Frühwerke aus den 90ern. Liebend gerne würde ich mich noch einmal mit Jedi Knight (1997), Outcast (1999) oder dem höchst umstrittenen Indiana Jones und der Turm von Babel (1999) auseinandersetzen. Weil ich diese Werke jedoch bereits ausgiebig gespielt habe und ich mich lieber unbekannten Herausforderungen stelle, gebe ich nun Soul Reaver endlich eine Chance. Auf geht's, Raziel!

Das Konsolen-Original geht vor

Mir stehen mehrere Versionen des Spiels zur Verfügung, allen voran die Ur-Fassung für die Playstation und die einen Monat jüngere PC-Umsetzung. Letztere besitze ich sowohl in der über GOG.com veröffentlichten Version als auch in Form einer Vollversion, die der Ausgabe 4/2001 des sogenannten Actionplay-Lösungsbuchs von Publisher Eidos Interactive beilag. Somit habe ich einen schön gedruckten Guide zur Hand, der mir bei meinem Nostalgietrip sicherlich helfen wird. Bei einem Spiel von 1999 rechne ich jedenfalls nicht mit Wegweisern, Kompassnadeln oder Übersichtskarten, die mich an die Hand nehmen.

Dank meiner nach wie vor intakten PS3 der ersten Generation, die einen Großteil aller PS1- und PS2-Titel abspielen kann, entscheide ich mich für die Playstation-Version, weil diese zur damaligen Zeit in der Fachpresse bessere Wertungen abgestaubt hat. Ich kann mir auch denken, warum das so ist: Die Grafik scheint sichtlich für die niedrige Auflösung der Konsole konzipiert zu sein; auf dem PC wirkt sie etwas billig, steif und blass. Zudem kann ich auf der PS3 mit dem immer noch hervorragenden DualShock-3-Controller zocken.

Gleich zu Spielbeginn bekomme ich ein recht ausführliches Intro zu sehen, das man nicht abbrechen kann – eine Unart der 1990er-Jahre, die ich besonders hasse. Wobei ich in diesem Fall froh bin, dass ich den atmosphärischen Einstieg ins Spiel nicht verpasse. So werde ich Zeuge, wie der Vampir Raziel von seinen Brüdern in einen See voller toter Seelen geworfen wird und dabei die Hälfte seines Körpers inklusive Flügel und Unterkiefer verliert. Obwohl das Geschehen nur einen kurzen Moment andauert, scheinen tatsächlich mehrere hundert Jahre vergangen zu sein. Als sich Raziel wieder aufrappelt, hat er nur eines im Sinn: Rache an seinen Brüdern und an Vampir-Oberguru Kain nehmen, der ihn aus Neid zum Tode verurteilt hatte!

20 Jahre alte Steuerungsmacken

Es folgt der erste Retro-Schock: Der Analog-Stick meines DualShock-3-Controllers funktioniert nicht. Grmpf. Jedenfalls kann ich Raziel nur per Digipad steuern,


Ihr gelangt recht früh zu genau jenem Plateau, von dem Raziel in die Tiefe gestürzt wurde und woraufhin er über mehrere Jahrhunderte Höllenqualen erleiden musste.

Bilder: Crystal Dynamics / Medienagentur plassma



Schon wieder tot! Sobald Raziel in der realen Welt die Energie ausgeht, landet er automatisch in der spektralen.

Die beiden Welten unterscheiden sich nicht nur in der Farbgebung und den vorherrschenden Gegnern, auch die Umgebung verändert sich an manchen Stellen. Ihr könnt beispielsweise nur in der spektralen Welt über dieses verbogene Rohr laufen.

während ich die Kamera ausschließlich über die Schultertasten justieren darf. Erst nach einigen Stunden sowie einer kurzen Internet-Recherche stelle ich zu meiner Schande fest, dass der Analog-Stick doch unterstützt wird: Ich muss ihn auf der PS3 explizit aktivieren, sobald ich einen PS1-Titel spiele. D'oh!

Wirklich viel gewinne ich dabei allerdings nicht, denn der rechte Analog-Stick wird nach wie vor nicht genutzt. Zum Drehen der Kamera bin ich weiterhin auf die Schultertasten angewiesen. Das sollte mich als Spielehistoriker ehrlich gesagt nicht verwundern: Schließlich wurde damals die heute landläufige Steuerungsmechanik, bei der ein Stick zum Laufen und einer zum Bewegen der Kamera dient, noch nicht wirklich genutzt und erst mit dem Ego-Shooter Alien Resurrection etabliert, der wiederum ein Jahr nach Soul Reaver herauskam.

Ungeachtet dessen komme ich nach kurzer Eingewöhnung erstaunlich gut mit der Steuerung zurecht, weil ich Raziel direkt steuern darf und mich nicht auf eine träge Tank-Steuerung à la Resident Evil (1996) verlassen muss. Auch ist die automatische Kamerasteuerung innerhalb der engen, verwinkelten Gänge recht intelligent und sorgt selten für Verwirrung. Und ich registriere gleich zu Beginn eines der technisch bemerkenswertesten Features von Soul Reaver: Es gibt keine erkennbaren Ladezeiten! Die besagten Gänge sind nämlich dafür da, diese zu kaschieren und den nächsten Abschnitt unsichtbar in den Speicher zu schaufeln. Nur in wenigen Fällen führt die Technik zu starken Rucklern, die aber nach ein paar Sekunden komplett verschwinden.

Trotzdem dauert es nicht allzu lange, bis ich einen echten Störfaktor ausmache: Das Erklimmen von hohen Plattformen fühlt sich fummelig an – ich muss jedes Mal kurz vor meinem Sprung in die Hocke gehen. Dabei handelt es sich ebenfalls um ein typisches Feature der 90er, das mich schon immer nervte.

Noch weniger begeistern mich die ersten Kämpfe: Ohne Waffe darf ich den entstellten Kreaturen von Nosgoth nur ein paar kräftige Ohrfeigen verpassen, was sich undynamisch und träge anfühlt. Immerhin ist es danach möglich, sie aufzufressen und so meine geschundene Lebensenergie zu regenerieren.

Umso interessanter wird das Spiel, sobald ich auf ein kreisrundes Portal stoße und zum ersten Mal von der spektralen Welt in die reale wechseln darf. Dafür benötige ich zwar eine volle Energieleiste, wozu jedoch genügend Feinde sowie grün leuchtende Seelen zum Futtern vorhanden sind.

Rätseln zwischen zwei Welten

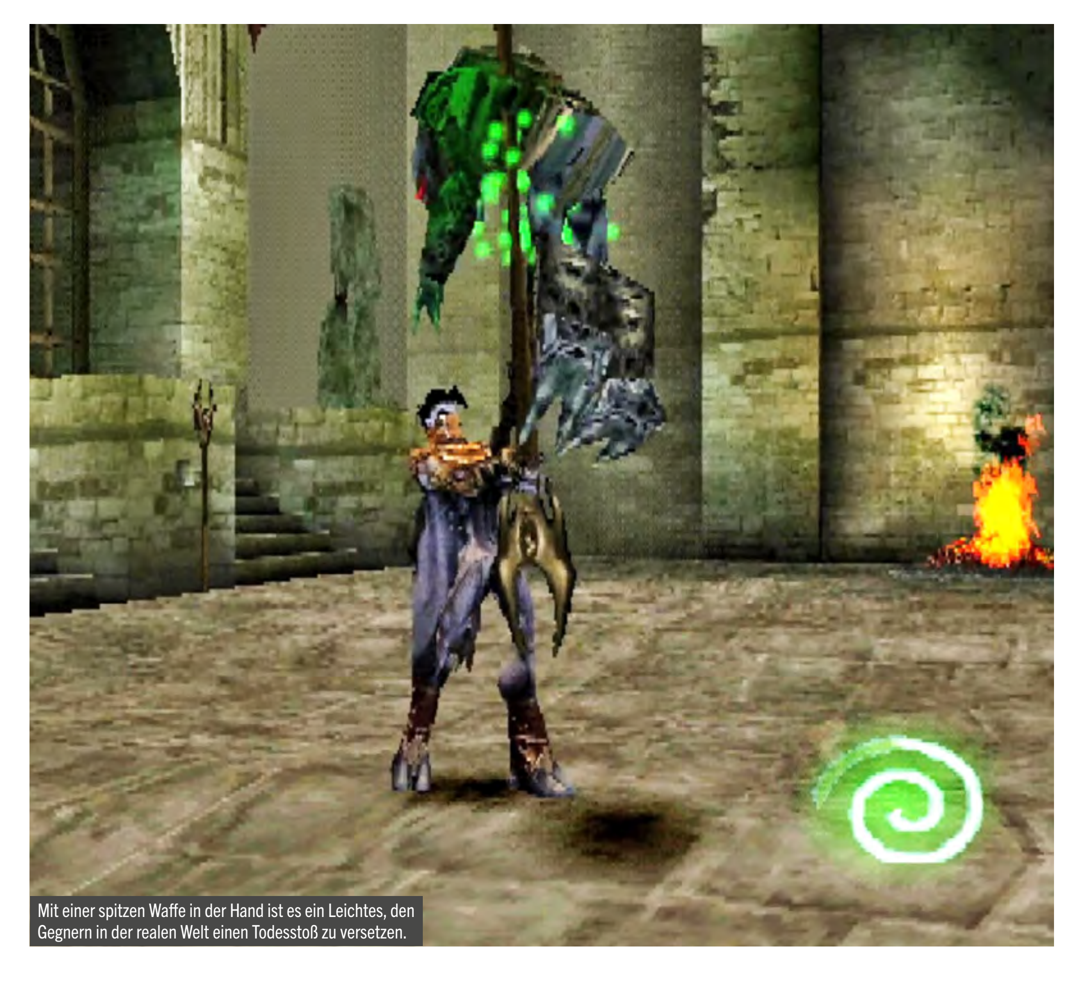
Das Wechsel-Feature entpuppt sich aus dem Stand heraus als mein persönliches Highlight von Soul Reaver. Crystal Dynamics



Manche Rätsel erfordern das korrekte Platzieren von Steinblöcken, um beispielsweise eine Wandmalerei zu vervollständigen. Dazu müssen die Blöcke sowohl verschoben als auch korrekt gedreht werden.

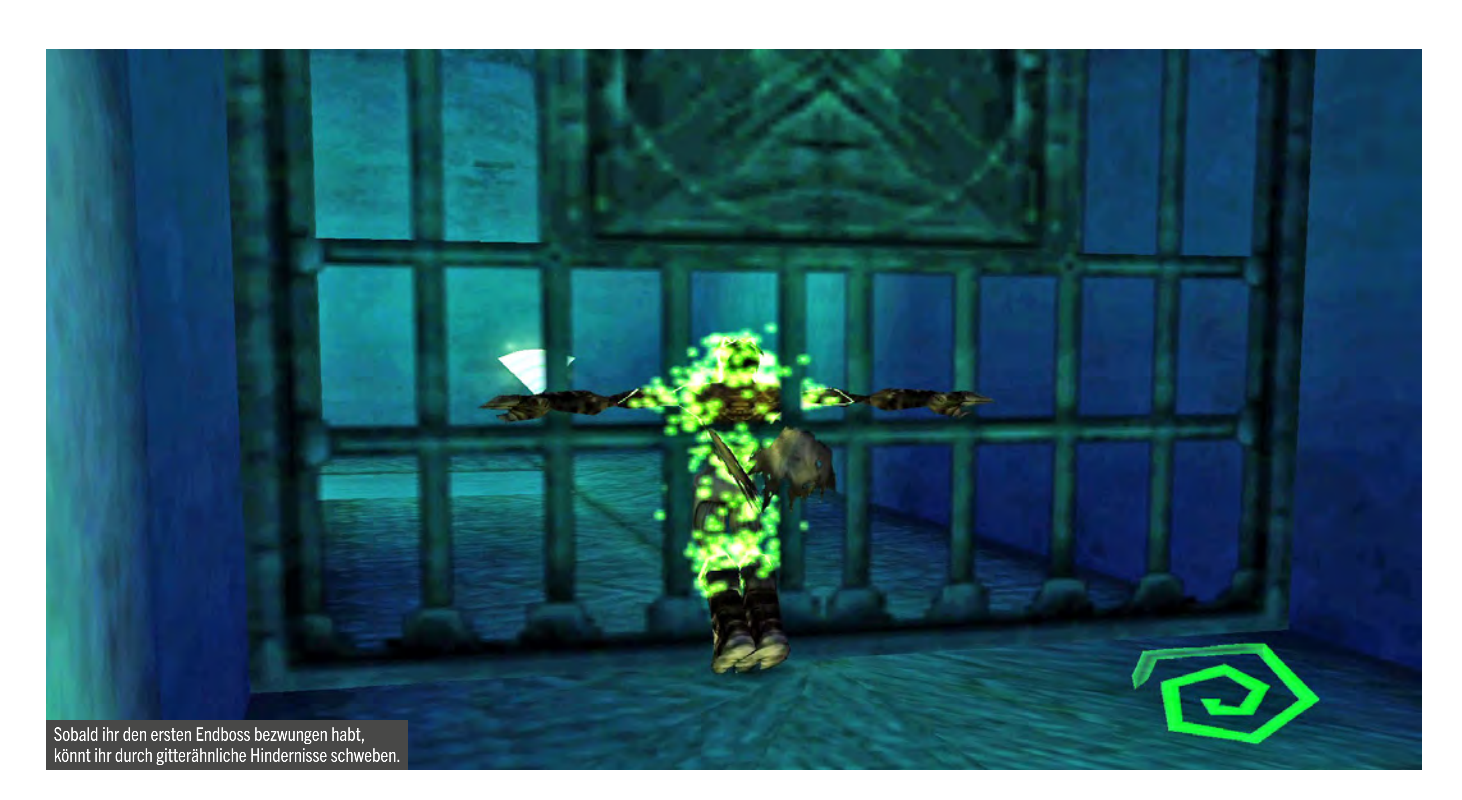
hat sich hier einige clevere Unterschiede zwischen den Welten ausgedacht: In der spektralen Ebene kann ich unter Wasser laufen und nach dem Besiegen des ersten Endbosses durch gitterähnliche Hindernisse schweben. In der realen darf ich Gegenstände nehmen, große Blöcke verschieben und nach dem Beseitigen des zweiten Bosses bestimmte Wände hinaufklettern.

Die meisten Gegenstände im Spiel sind längliche, spitze Waffen, mit denen sich die Kämpfe deutlich spaßiger anfühlen. Überhaupt benötige ich sie zur endgültigen Beseitigung von untoten Gegnern, die in der realen Welt hausen: Sobald einer von ihnen entkräftet vor mir steht, muss ich ihn abschließend durchbohren. Erst dann entfleucht seine Seele aus seinem Körper, woraufhin ich sie aufsaugen kann. Das Gemeine hierbei: Sollte mich dabei ein weiterer Widersacher stören, dann darf ich nicht so ohne Weiteres die Waffe nehmen, die ich zum Durchbohren gebraucht habe. Ansonsten huscht die freischwebende Seele zurück in den toten Körper und der Bursche steht wieder gestärkt auf zwei Beinen!


Mit einer spitzen Waffe in der Hand ist es ein Leichtes, den Gegnern in der realen Welt einen Todesstoß zu versetzen.

Das Verschieben von Blöcken unterscheidet sich ebenfalls von einem Großteil der damaligen Action-Adventures. Ich kann sie nämlich nicht nur verrücken, sondern zusätzlich anheben und in eine beliebige Richtung kippen. Das wiederum ist notwendig, um lückenhafte Wandmalereien zu vervollständigen – oder aber auch, um Feinde zu plätten! Überhaupt bin ich verblüfft von der Vielschichtigkeit, die mir ein Spiel aus dem Jahr 1999 bietet: Ist weit und breit keine Waffe zu sehen, dann packe ich einfach einen entkräfteten Gegner und werfe ihn wahlweise in ein Lagerfeuer, einen See oder gegen einen aus der Wand herausragenden Stachel.

Das Rätselpotenzial von Soul Reaver ist also groß und sollte in mancher Hinsicht als Vorbild für moderne Action-Abenteuer herhalten. Einem der schönsten Beispiele begegne ich während der Suche nach meinem ersten Bruder Melchiah: In einem Raum schweben zwei dünne graue Plattformen, die miteinander verbunden sind. Wenn ich mich in der realen Welt auf eine von ihnen stelle, dann sinkt sie und die andere steigt. Auf diese Weise kann ich sie nach Belieben arrangieren und dank der spektralen Welt, in der die Zeit grundsätzlich stehen bleibt und sich somit auch keine Objekte bewegen, zum


Sobald ihr den ersten Endboss bezwungen habt, könnt ihr durch gitterähnliche Hindernisse schweben.



Kain hinterlässt nach dem ersten Kampf, den ihr gegen ihn bestreitet, ein ganz besonderes Schwert, das euch fortan zur Verfügung steht – allerdings nur bei voller Lebensenergie.

Überqueren zweier entfernt liegender Stützbalken nutzen.

An einer anderen Stelle stoße ich auf eine Glasscheibe, auf der zwei Glocken abgebildet sind. Im gleichen Gebiet stehen zufälligerweise ein paar echte, massive Glocken, die mit einem Schlag anfangen zu läuten. Ich schlussfolgere automatisch, dass beim gleichzeitigen Erklingen beider Glocken die Glasscheibe zu Bruch geht und somit einen neuen Weg freigibt.

Mich halten solche Kleinigkeiten jedenfalls bei Laune, weil sie sich intuitiv und logisch anfühlen. Soul Reaver schafft es über 20 Jahre nach seinem Release, dass ich ganz von alleine auf des Rätsels Lösung komme – und wohlgemerkt ohne großartig Tipps von irgendwelchen NPCs verraten zu bekommen oder in meinem Lösungsbuch zu spicken.

Bedauerlicherweise wächst parallel zur Freude über das Rätseldesign mein Groll über das Spiel. Je weiter ich vorankomme und je mehr Endbosse ich besiege, desto mehr hässliche Eigenschaften alter 3D-Action-Adventures kommen ans Tageslicht.

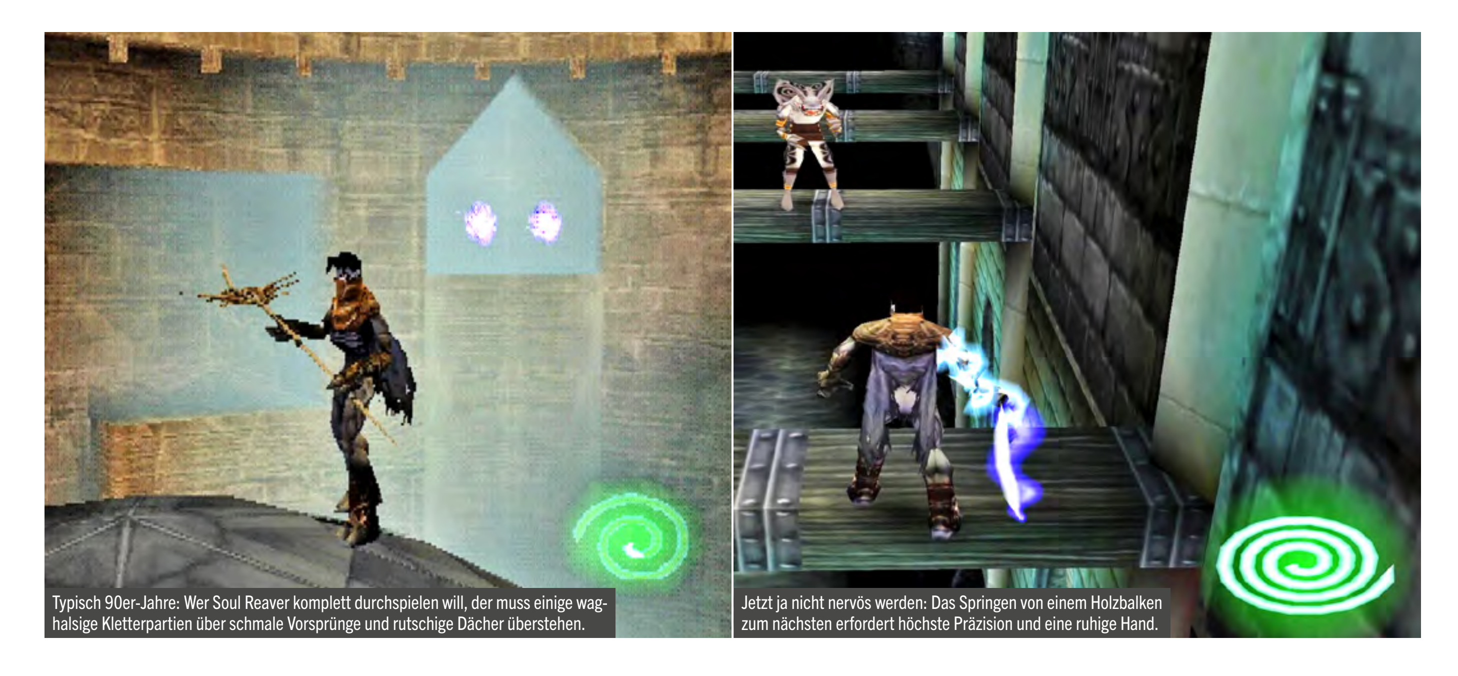
Live ... Die ... Repeat

Die Jahrtausendwende war für viele Entwickler eine problematische Zeit: Einerseits wollten sie Spieler mit cleveren neuen Herausforderungen locken, andererseits versuchten sie, den harschen Schwierigkeitsgrad ihrer Werke zu dämpfen.

Das beste Beispiel für dieses Dilemma ist das ansonsten grandiose System Shock 2, das ebenfalls 1999 erschienen ist: Auf der einen Seite sind die Gegner hier richtig schwer zu besiegen und die Kämpfe entsprechend frustrierend. Auf der anderen Seite kann man kaum sterben, weil man nach seinem „Tod" in einer nahe gelegenen Rekonstruktionsmaschine aufwacht und einfach erneut zum bereits geschwächten Feind spurtet, um den Kampf fortzusetzen. Deshalb nahm ich den Action-Part von System Shock 2 nie wirklich ernst – jede Niederlage kostete mich lediglich einige Naniten (praktisch die Währung des Spiels) und zog keine ernsthaft negativen Konsequenzen nach sich.

In Soul Reaver gibt es überhaupt keinen klassischen „Tod", der in einem Game-Over-Bildschirm mündet. Das Schlimmste, was passieren kann: Sollten mich die Gegner in der spektralen Welt besiegen, dann lande ich wieder am Startpunkt des Spiels. Allerdings bleiben mir alle gesammelten Fähigkeiten, und dank aktivierter Warp-Tore kann ich relativ schnell zurück zur zuletzt erreichten Stelle flitzen.

Unabhängig davon sind die Feinde in der spektralen Welt sowieso recht einfach zu besiegen, während jene in der realen zuneh-



Typisch 90er-Jahre: Wer Soul Reaver komplett durchspielen will, der muss einige waghalsige Kletterpartien über schmale Vorsprünge und rutschige Dächer überstehen.

Jetzt ja nicht nervös werden: Das Springen von einem Holzbalken zum nächsten erfordert höchste Präzision und eine ruhige Hand.

mend fieser werden – vor allem, wenn ihr keine gescheite Waffe zur Hand habt und sie deshalb nicht so ohne Weiteres „endgültig" töten könnt. Allerdings ist auch das halb so wild: Bei einem Verlust eurer Energie in der realen Welt kehrt ihr automatisch in die spektrale zurück und erlangt dort durch das Schlachten einer Kreatur problemlos eure alte Stärke. Damit sind viele Kämpfe gleichermaßen anstrengend und witzlos zugleich.

Zumindest ergattere ich nach einem ersten kurzen Kampf gegen Kain den titelgebenden Soul Reaver: eine lanzenartige Waffe, mit der ich meine Gegner ebenfalls durchbohren kann. Blöd nur, dass ich die Waffe in der realen Welt ausschließlich bei voller Energie einsetzen kann. Kassiere ich einen Gegentreffer und finde keine Seele zur Regeneration, dann muss ich entweder meine Widersacher auf andere Weise beseitigen (sofern dies überhaupt möglich ist) oder erneut in die Spektralwelt wechseln, mich dort heilen und abermals zurückkehren. Ächz!

Spätestens in der Welt meines Bruders Zephon bringt mich obendrein die Sprungsteuerung an den Rand des Wahnsinns: In dem labyrinthartigen Gebiet gibt es beispielsweise mehrere Abgründe, die mich nach einem Sturz zu einem längeren Rückweg verdonnern. An einer Stelle muss ich zudem ein verbogenes Rohr hinauflaufen, auf dem ich alle Nase lang abrutsche. Und kurz darauf lande ich auf einen schmalen Steg, auf dem ich dank der dunklen Lichtverhältnisse überhaupt nichts mehr sehe!

Andere Version, neues Glück

An dieser Stelle des Spiels entscheide ich mich zu einem gewagten Schritt: Ich lasse von der Playstation-Version ab und wechsele zur PC-Portierung, wobei ich einfachheitshalber die digitale GOG-Variante wähle. Die Grafik wirkt zwar wie erwartet ein ganzes Eckchen steriler, doch zumindest sehe ich hier in der Welt von Zephon, wohin ich laufe!

Leider währt die Freude nicht lange: Ich muss nun mit der Tastatur spielen, weil keines meiner Joypads am PC unterstützt wird – danke auch! Deshalb erleide ich bei den späteren Sprungpassagen einen mittelschweren Wutanfall, besonders als ich ein breites Becken mit Hilfe von winzigen Plattformen überqueren oder von einem schmalen Holzbalken zum nächsten hüpfen soll.

Doch dann geht der Spaß erst richtig los: Plötzlich plagen mich unerklärliche Abstürze und ich kann nur noch ein paar Minuten am Stück spielen, bevor ich Soul Reaver erneut starten muss. Das ist umso fataler, denn das Laden eines Spielstands verfrachtet mich grundsätzlich zurück ins Startgebiet. Somit muss ich jedes Mal zum eigentlichen Ort des Geschehens latschen – und in der Regel erfolgt bereits auf dem Weg dorthin der nächste Absturz. Langer Rede, kurzer Sinn: So kann ich auf keinen Fall weiterspielen.

Eine kurzer Blick ins Netz offenbart die ganze grausame Wahrheit: Ich habe mir einen defekten Speicherstand eingefangen! Angeblich soll dies in der PC-Version dann passieren, wenn man zu oft an einer beliebigen Stelle außerhalb des Startgebiets gespeichert hat – obwohl dies erlaubt ist, wohlgemerkt!

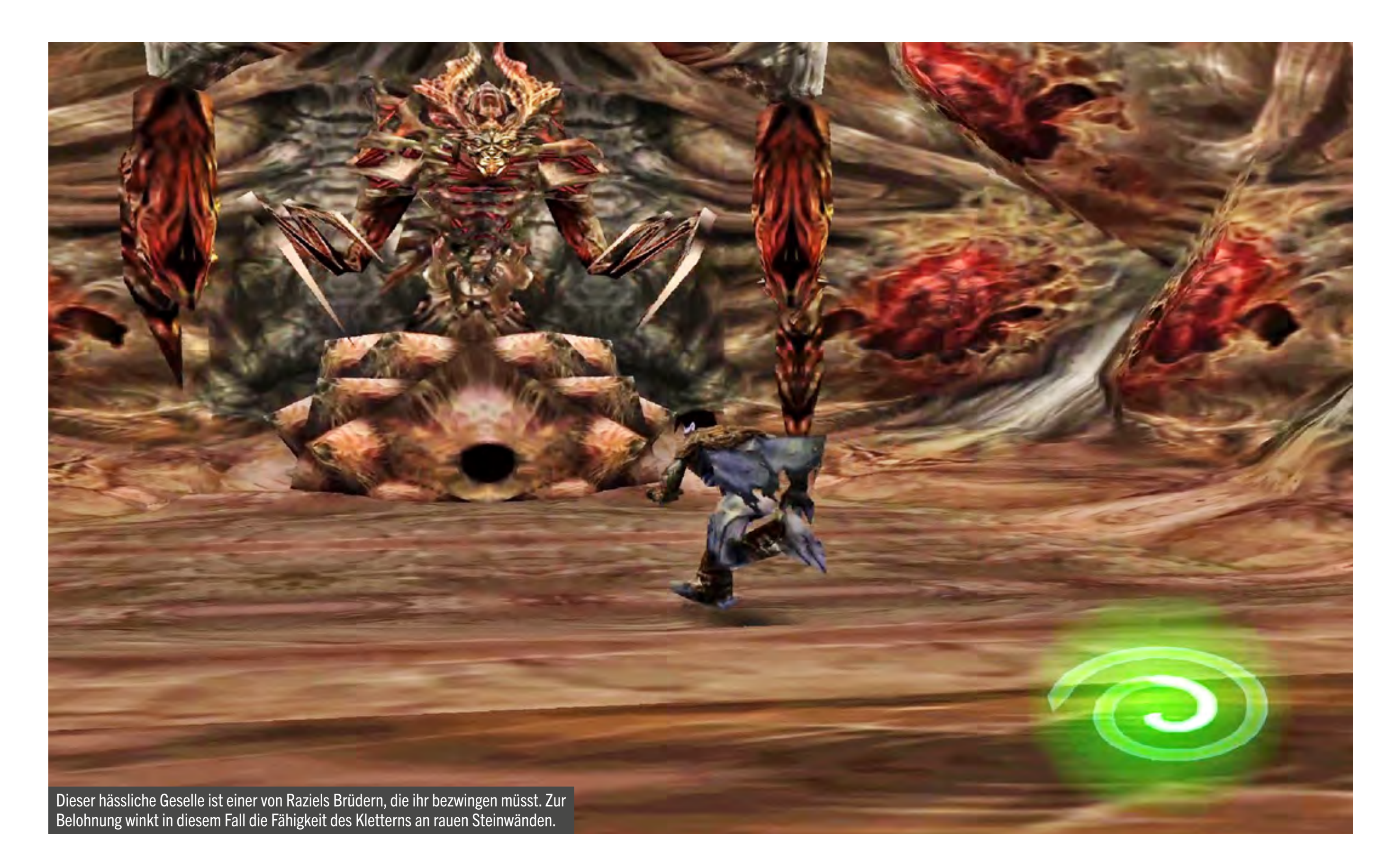
Weil ich nicht noch einmal ganz von vorne starten möchte, besorge ich mir im Internet einen fremden Speicherstand. Aber bereits nach dessen Installation vergeht mir endgültig die Lust: Raziel ist plötzlich deutlich stärker und hat viel mehr Lebensenergie – er besitzt dank eines fleißigen Spielers bereits sämtliche Goodies. Obendrein wurde bereits alle optionalen Geheimverstecke gefunden. Deshalb sind jetzt sogar die Kämpfe in der realen Welt viel zu leicht; ich bringe jede Kreatur locker mit ein, zwei Hieben zur Strecke.

Fazit: Abbruch dank Technik-Tücken

Ich spiele noch bis zum dritten Endboss, der mir die Fähigkeit des Schwimmens in der realen Welt lehrt. Doch dann breche ich enttäuscht ab, obwohl laut meines Guides noch gut ein Drittel der Geschichte vor mir liegt. Vielleicht werde ich mir dieses zu einem späteren Zeitpunkt näher anschauen, in der Hoffnung, noch einige hübsche Rätsel zu erleben. Doch all die aufgezählten Probleme und Schwachstellen haben mir vorerst den Spaß vergällt.

Nichtsdestotrotz kann ich die vielen Rufe nach einem modernen Remake oder gar einer Fortsetzung der Legacy-of-Kain-Serie, die es bis 2003 auf immerhin fünf Teile gebracht hat, nachvollziehen: In Soul Reaver stecken einige fantastische Ideen, allen voran die Unterschiede zwischen den beiden Welten und die vielschichtige Nutzung der Umgebung. Die Story hat mich indes nicht wirklich begeistert. Doch zum einen hatte ich damit nicht wirklich gerechnet und zum anderen ist sie in jedem Fall besser gealtert als andere Action-Adventures aus jener Zeit. An dieser Stelle ein sarkastisches „Hallo!" an Resident Evil: Code Veronica aus dem Jahr 2000.

Hauptsache Spiel- und Leveldesign stimmen – und das ist bei Soul Reaver definitiv der Fall. Die Cleverness, die Crystal Dynamics hier schon vor 22 Jahren gezeigt hat, würde ich mir auch von so manchem modernen Genre-Vertreter wünschen. ❑



Dieser hässliche Geselle ist einer von Raziels Brüdern, die ihr bezwingen müsst. Zur Belohnung winkt in diesem Fall die Fähigkeit des Kletterns an rauen Steinwänden.

Bereits GTA 5 strotzte vor Nebenbeschäftigungen wie Golf oder Yoga. Für den sechsten Teil darf es gerne noch mehr Mini-Games und Sportarten geben. (Bild: Moby Games)

Diese Features wünschen wir uns für GTA 6

Grand Theft Auto 6 ist noch nicht einmal offiziell angekündigt, trotzdem kocht die Gerüchteküche hoch. Die Redaktion stellt sechs große Wünsche für Rockstar Games' Open-World-Spiel vor.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Wann erscheint GTA 6 und in welcher Zeit spielt es überhaupt? All das ist noch unklar. Im Netz mehren sich inzwischen die Leaks und Einschätzungen vieler Insider und Experten. Doch eine klare Linie gibt es ebenso wenig wie eine offizielle Ankündigung seitens Rockstar Games.

Bis der nächste Teil des Gangster-Abenteuers erscheint, wird also noch einige Zeit vergehen und wir müssen uns bis dahin in Geduld üben. Aber wir dürfen auch darüber diskutieren, was wir uns von GTA 6 wünschen und welche Funktionen unserer Meinung nach unbedingt ins Spiel gehören.

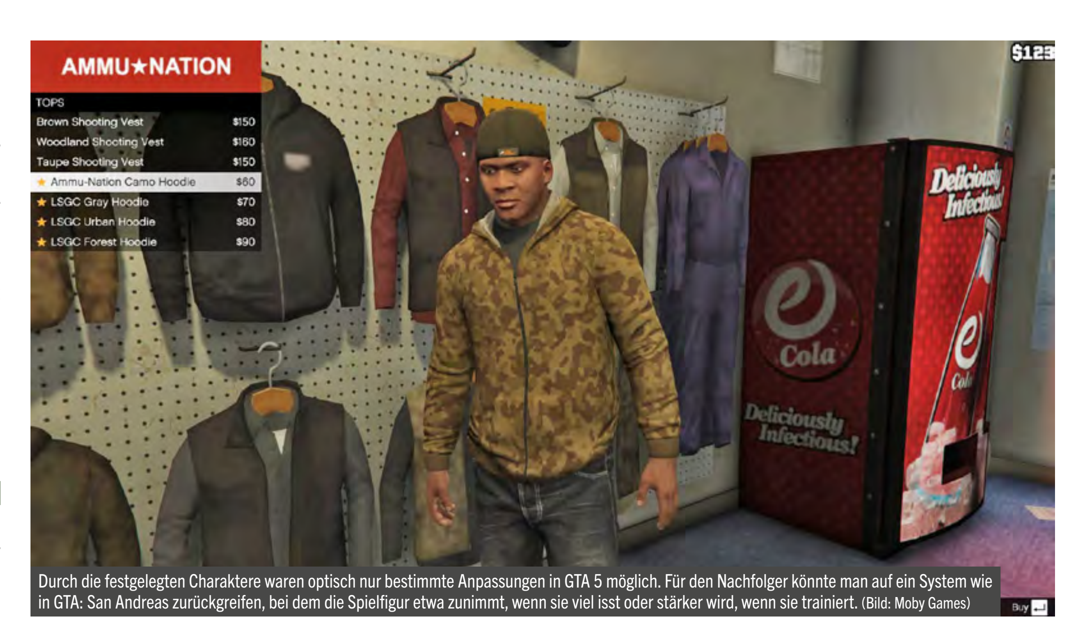
Und genau darum geht's in diesem Artikel: Das wünschen wir uns im sechsten Teil der legendären Open-World-Saga!

EINE LEBENDIGE WELT

Je größer, desto besser: Rockstars GTA-Serie bestach schon immer durch ihre gewaltige Spielwelt. War allerdings die anfängliche Begeisterung über die Möglichkeiten verschwunden, bemerkte man schnell gewisse Schwachstellen im Open-World-Design. Die Bewohner der Städte im sechsten Teil etwa sollten daher einen normalen Tagesablauf haben, den man, sofern man es möchte, auch nachvollziehen kann.

Das Stadtbild sollte ebenfalls mit in die Geschichte einbezogen werden. Bei steigender Kriminalität etwa könnten Problemviertel noch stärker verwahrlosen, sodass unsere Aktionen und die Story-Entwicklungen unmittelbaren Einfluss auf die Kulisse haben.

Darüber hinaus muss Rockstar Games noch mehr Gebäude be-



Durch die festgelegten Charaktere waren optisch nur bestimmte Anpassungen in GTA 5 möglich. Für den Nachfolger könnte man auf ein System wie in GTA: San Andreas zurückgreifen, bei dem die Spielfigur etwa zunimmt, wenn sie viel isst oder stärker wird, wenn sie trainiert. (Bild: Moby Games)

Ob Gleitschirm oder Wingsuit, viele Extremsportarten waren bereits in der GTA-Serie vertreten. Trotzdem sind zusätzliche, zeitgenössische Optionen stets wünschenswert und könnten das Spiel sinnvoll ergänzen. (Bild: Moby Games)

gehbar machen. Dies unterstreicht den Anspruch des Spiels und macht einen großen Teil der Immersion aus.

HÄUSER, AUTOS UND GELD

Jeder kennt das Problem: Seid ihr anfänglich in jedem Grand Theft Auto noch ein armer Schlucker, türmen sich mit der Zeit virtuelle Reichtümer an. Allerdings mangelt es oftmals an Möglichkeiten, diese wieder auszugeben. Eine Ergänzung für die Kampagne wäre etwa die Option zum Kaufen sowie dem Ausstatten und Gestalten von Häusern. Gerade diesen Aspekt des individuellen Wohnens als Zeichen des eigenen Aufstiegs sollte Rockstar in Zukunft stärker betonen – eine Prise Sims also.

Wohlstand kann sich in Immobilien, aber auch im eigenen Fuhrpark äußern. So würden wir es sehr mögen, wenn es noch mehr Tuning-Optionen gäbe. So wäre etwa das Aufmotzen der Armaturen eine schöne Sache, um den Vehikeln noch mehr Persönlichkeit zu verleihen.

MEHR ILLEGALE NEBENJOBS

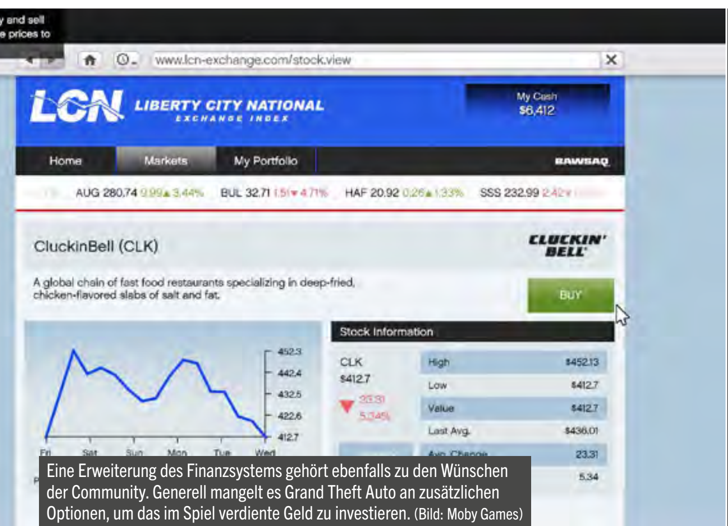
Auf Netflix, Amazon Prime und anderen Streaming-Plattformen boomen die Krimi- und Ganoven-Serien. Egal ob Breaking Bad, Haus des Geldes oder Lupin – Gangster sind nicht mehr nur die Bösen, sondern längst zu „liebenswerten" und ikonischen Hauptfiguren herangereift.

Wir wünschen uns eben solche Story-Fäden oder sogar Nebenjobs für GTA 6. So könnte man beispielsweise ein eigenes Drogenkartell aufbauen und dabei vom kleinen Dealer zum großen Koks- oder Meth-Baron aufsteigen. Grand Theft Auto: Chinatown Wars (2009) für Nintendo DS und PSP besaß diese Funktion bereits in Ansätzen. Eine modernisierte und inhaltlich aufgefrischte Neuauflage wäre mehr als wünschenswert.

Im Gegenzug könnte so dann auch eine Art Bandenkrieg entstehen, bei dem sich die eigenen Mobster und die der Konkurrenz gegenüberstehen.

RUHE, FRIEDEN UND MERKWÜRDIGE SPORTARTEN

Gerade JRPGs und Open-World-Titel sind bekannt für die Masse an friedfertigen und ruhigen Nebenaufgaben. Wir wollen mehr davon in GTA 6. Wieso nicht einfach mal auf einer Bank verweilen und den Sonnenuntergang beobachten? Oder die Angel auswerfen und fischen? In GTA 5 gab es bereits Yoga als Minispiel. Weitere Optionen zum Ausruhen und Entspannen wären zwischen harten Feuergefechten und wilden Verfolgungsjagden eine Bereicherung.



Eine Erweiterung des Finanzsystems gehört ebenfalls zu den Wünschen der Community. Generell mangelt es Grand Theft Auto an zusätzlichen Optionen, um das im Spiel verdiente Geld zu investieren. (Bild: Moby Games)



In Grand Theft Auto: Chinatown Wars gab es ein simples Drogen-Deal-System. Für GTA 6 könnte man dieses erweitern und beispielsweise um Revierkämpfe und Bandenkriege erweitern. (Bild: Rockstar Games)

GTA 6 benötigt mehr Innenleben: Den eigenen Unterschlupf sollte man ebenso ausbauen können wie die Armaturen des eigenen Wagens. Gerade für den späteren Verlauf des Spiels sind derartige Funktionen ein echter Motivations-Boost. (Bild: Moby Games)

Gleiches gilt im Übrigen für neue, abgefahrene Sportarten wie beispielsweise Surfen oder Tauchen. Wir wären ja auch für die Teilnahme an Ohrfeigenwettbewerben zu haben und würden uns über sonstige Skurrilitäten freuen. Die Auswahl hängt hier natürlich stark vom Setting des Spiels ab. Grundsätzlich bietet aber nahezu jedes Jahrzehnt seine Möglichkeiten zum kreativen Zeitvertreib.

MIT DER POLIZEI ARBEITEN

Auch für die Interaktion mit der Polizei wären neue Optionen angebracht. Zum einen sollte diese realistischer auf bestimmte Gegebenheiten reagieren und insgesamt natürlicher agieren. Auf der anderen Seite aber könnten auch wir als Gangster mehr Einfluss auf ihr Verhalten nehmen. In früheren Teilen der GTA-Serie gab es ein einfaches Schmiergeldsystem, bei dem wir die Polizei mit Hilfe von Symbolen bestechen konnten. Dadurch ließ sich das Fahndungs-Level senken.

Für GTA 6 wäre die direkte Kommunikation mit der Polizei und damit das Spinnen politischer Intrigen eine spannende Idee. Beispielsweise könnten wir den örtlichen Polizeichef bestechen oder sogar erpressen und so dafür sorgen, dass Konkurrenten schärfer von den Gesetzeshütern kontrolliert werden. In darauffolgenden Missionen würden wir dann so auf weniger Widerstand treffen, da die Cops einige Schurken bereits „hopsgenommen" haben.

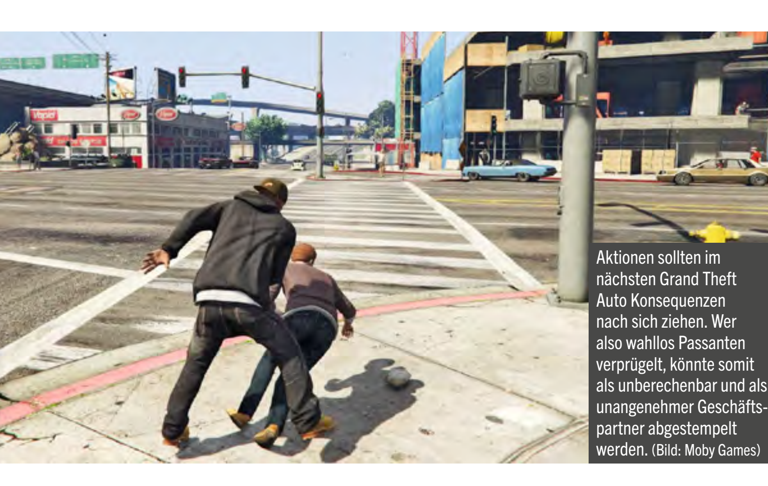
Bestechung, Erpressung und andere finstere Machenschaften könnten dem Spiel mehr Tiefe geben. Schließlich müsste man dann nicht ständig nur ballern, sondern könnte auch mit Geld und Cleverness weiterkommen.

TATEN UND KONSEQUENZEN

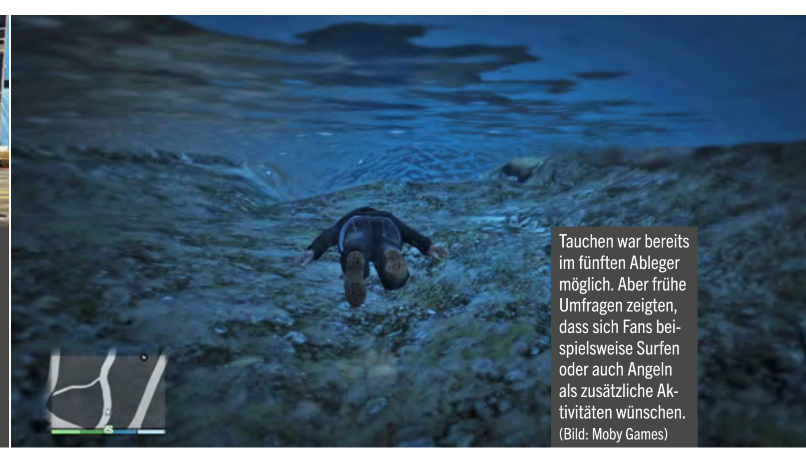
Wo wir gerade beim Thema Interaktion mit der Spielwelt und den NPCs sind: Aktionen und Taten sollten – ähnlich wie in Red Dead Redemption 2 – auch Konsequenzen nach sich ziehen.

Wenn ihr also etwa einen prominenten Gangster umbringt, sollte euch diese Tat vorauseilen wie Donnerhall und euren Ruf bestimmen. Scheitert ihr andersherum an einem vergleichsweise leichten Bruch, würden dumme Sprüche der Kollegen nicht nur Lacher garantieren, sie würden auch einen großen Zusammenhang herstellen. Unsere Aktionen sollten daher nicht nur kurzfristige Konsequenzen wie beispielsweise abgesperrte Gebiete, Polizeiuntersuchungen oder Nachrichten in TV, Radio oder Internet nach sich ziehen, sondern auch langfristig Einfluss auf unsere Karriere nehmen. Diese Erweiterung könnte man schließlich mit zusätzlichen Dialogoptionen sowie Entscheidungen unterfüttern.

Ihr seht, es gibt mehr als genügend Wünsche und Ideen für Grand Theft Auto 6. Welche davon Rockstar Games schlussendlich berücksichtigt, wird die Zeit zeigen. Fest steht nur, dass das Gangster-Epos sicher auch in seiner sechsten Auflage wieder Grenzen einreißen wird. Alles andere wäre eine Überraschung! ❑



Aktionen sollten im nächsten Grand Theft Auto Konsequenzen nach sich ziehen. Wer also wahllos Passanten verprügelt, könnte somit als unberechenbar und als unangenehmer Geschäftspartner abgestempelt werden. (Bild: Moby Games)



Tauchen war bereits im fünften Ableger möglich. Aber frühe Umfragen zeigten, dass sich Fans beispielsweise Surfen oder auch Angeln als zusätzliche Aktivitäten wünschen. (Bild: Moby Games)


PCGH
PCGH – Das IT-Magazin für Gamer.
Immer aktuell mit Kaufberatung,
Hintergrundartikeln und Praxistipps.
PCGH-Jubiläum
PC Games Hardware
Alle neuen Grafikkarten im Test
Showdown:
Radeon vs. Geforce
Kostenlos mehr Leistung in Spielen
Vor DDR5: Neun RAM-Kits von
16 bis 64 GiB im DDR4-Vergleich
Ti-Tuning: Geforce RTX 3070 & 3080
HARDCORE
FÜR SCHRAUBER
WWW.PCGH.DE
PCGH bequem online bestellen: shop.pcgh.de


FESTIVAL OF
RACING
MOTORSPORT BEI NITRO
NITRO.
ADAC GT MASTERS
24H NÜRBURGRING
24H LE MANS
LIVE IM FREE-TV
UND AUF TVNOW